

POWERPLAY

Markt & Technik
DM 3,-/OS 24,-
air 3,-/hft 3,90/Lit. 2500
dkr 15,-/imk 9,-

GESUCHT WIRD: DER BESTE SPIELE-KENNER

MACHT MIT UND GEWINNT
EINE **TRAUMREISE IN DIE USA** UND
VIELE WEITERE PREISE

NEU
3 MARK
FÜR DIE
ERSTAUSGABE

EXKLUSIV

STARFLIGHT II
MIDWINTER
CHAMPIONS OF KRYNN

ZUM SAMMELN

16 SEITEN TIPS UND TRICKS

30 SPIELE-KNÜLLER

FÜR DEN AMIGA UND ATARI ST

70 AKTUELLE TESTS


VON COMPUTER UND VIDEO-SPIELEN



Reine Formsache!



Ob BLUE ANGELS wohl den "blauen Engel" für umweltfreundliches Fliegen verliehen bekommt? Denn wo fliegt sich's schon umweltfreundlicher als auf Ihrem PC, AMIGA, ATARI ST oder COMMODORE 64? Und wo können Sie Formationsflug aus zwei Perspektiven steuern: Mit Sicht aus dem Cockpit oder mit Blick auf die gesamte Formation! Übrigens, wenn Sie im Formationsflug keine allzu gute Figur machen, einen "Freiflug" bieten Ihnen die BLUE ANGELS allemal!

Informationen? 
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____ PP3

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

ACCOLADE

Ariolasoft
Das Programm

Willkommen

Mögen Sie spannungsgeladene Weltraumduelle? Sind Sie Fan von realistischen Simulationen? Steuern Sie gerne Rollenspieltruppen auf der Suche nach dem goldenen Kalb? Oder zermartern Sie sich den Kopf über knifflige Rätsel im neuesten Abenteuerspiel? Mit einem Wort: Spielen Sie gerne? Dann sind Sie bei uns richtig aufgehoben.

In **POWER PLAY** geht's ausschließlich um Ihr Hobby: Computer- und Videospiele. Unser Team besteht aus fünf Redakteuren, die Sie monatlich mit News versorgen werden.

Den Hauptteil im Heft nehmen die Spieltests ein. Jede wichtige Neuerscheinung wird gründlich unter die Lupe genommen und bewertet. Zu den Tests kommt ein ausführlicher Sonder-Teil mit Tips zu schweren Spielen sowie ein ausgedehnter Teil zu aktuellen Neuheiten. In unseren Schwerpunkten erfahren Sie Wissenswertes zu Soft- und Hardware; Sie lesen Interviews mit be-

kannten Programmierern, stöbern in Testübersichten — alle Rubriken aufzuzählen, würde den Rahmen dieses Editorials sprengen.

Je aktueller, desto besser: Kurz vor Redaktionsschluß besuchte Microprose-Mitarbeiter Martin Moth die Redaktion und brachte das heißersehnte "Midwinter". Redakteur Michael Hengst fing Feuer und spielte Midwinter bis morgens um fünf Uhr, was auf einen hohen Suchtwert-Koeffizienten schließen läßt. An dem Spiel werden noch Verbesserungen vorgenommen. Eine Vorschau auf das Schnee-Drama findet Ihr im Aktuell-Teil.

Redakteur Anatol Locker fuhr zur CES-Messe nach Las Vegas ("Meine Meinung zu Geldspiel-Automaten? Äußerst münzschluckend.") und besuchte

anschließend Software-Firmen in San Francisco. Er brachte im Handgepäck nicht nur Game Boys (Nintendos neuestes Handheld-Videospiel) für die gesamte Redaktion mit (die seitdem Tag und Nacht im Einsatz sind), sondern auch noch die Neuheiten der amerikanischen Software-Szene — unter anderem auch das riesige Rollenspiel "Champions of Krynn". Einen ausführlichen Test findet Ihr im Computerspiel-Teil.

So — und jetzt viel Spaß beim Spielen wünscht das

Power-Play-Team



Ab sofort monatlich News, Tips und Trends



Auf dieser Tafel gab's ein Lynx-Demo zu bewundern



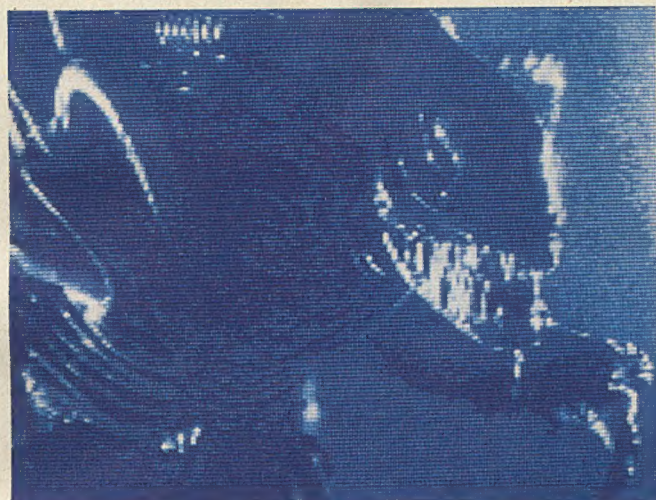
Spielsucht anderer Art in Las Vegas



Neuheiten aus Amerika? Schlagt im Aktuell-Teil nach.



"Mister Microprose" Martin Moth



110 Gruselspaß mit den "Aliens"-Automaten:
Die Burschen sind garantiert keine Pflanzenfresser



8 Die Straßenkreuzer der 50'er Jahre aus "Street Rod" waren nur ein Hit der CES-Messe



Aktuell

Neuheiten aus Übersee: Bericht von der Consumers Electronic Show	8
Aus der Programmierküche der "Populous"-Erfinder: Das neue Spiel von Bullfrog	16
Exklusiv: Die Bitmap-Brothers berichten über ihr neuestes Action-Adventure "Cadaver"	18
■ Über die Schulter geblickt: Erste Eindrücke zu Microprose's "Midwinter"	20
Schnipsel aus der Softwareszene	22
Software-Charts und Hitparaden	28
Crème de la Crème: Die POWER-PLAY- Bestenliste	69
Musik, Bücher, Filme	114

Story

Interview: POWER PLAY spricht mit den "Dungeon- Master"-Machern	116
---	-----

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	28

Stellenanzeige: Redakteur gesucht	30
■ Der Beste Spielekenner: Gewinnt eine Traumreise nach Disneyworld	32
Starkiller, der wildeste Comic der Galaxis	72
High Scores: Hall of Fame	74
Leserbriefe	75
Euer Forum: Club Ecke	77
Impressum	103
Vorschau auf die kommende Ausgabe	118

Computerspiele- Tests

■ Champions of Krynn	38
■ Starflight II	40
■ Starflight I	42
Drakkhen	44
Y's	44
Bloodwych	45
Full Metall Planete	45
East vs West	46
Blue Angels	46
A 10 Tank Killer	48

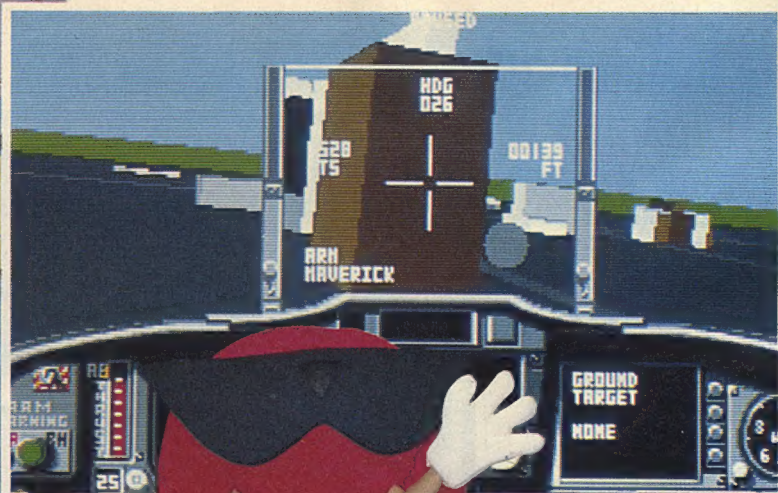


Unter der Lupe

Das Lynx im Test	27
■ Die 30 besten Spiele für Amiga und Atari ST: Software, die man haben muß	90
Großer Vergleichstest PC-Engine und Mega Drive: Welche Konsole ist besser?	105

27 Tragbar, batteriefrei-
send und bunt:
Wie gut ist das "Lynx"?

Harpoon	49
Indianapolis 500	50
Bodo's Super Soccer	52
World Trophy Soccer	52
David Wolf	77



48 Schnittige Simulation:
Ein "Warzenschwein"
im Zielflug

8 Pac Man mit
Sonnenbrille?
Mehr im Messebericht

Videospiele- Tests

P 47	80
Space Ace	80
Retrogade	81
Teenage Mutant Ninja Turtles	81
Bruce Lee	83
Wild Streets	83

Kurz-Tests

The Cycles, Stryx	84
Pinball Magic, Warp	84
The Day of the Viper, Chase H.Q.	84
Street Cred Football, Fighter Bomber	84
Maniac Mansion, The Untouchables	85
Fighter Bomber, Sentinel Worlds: Future Magic	85
Populous, Nevermind	85
Austerlitz, Xenon II	85
North & South, Tom & Jerry II	88
Typhoon Thompson, Overlander	88
Super Cars, Blue Angles	89
Postman Pat, E.S.S.	89
Conflict Europe, Operation Hinkelstein	89
Safari Guns, Dr. Dooms Revenge	89
Bad Company, Snare	89
Ghostbusters II, Hole-in-One	89

Mr. Heli	95
Volview	96
Triple Battle	96
Shinobi	57
Kujaki Oh-2	98
Metal Gear	98
Teenage Mutant Ninja Turtles	99
World Games	100
Battle Out Run	100
Tatsujin/Truxxton	104

Kurz-Tests Videospiele

Golf, Knight Rider Special	102
Wizard & Warriors	102
Robowarrior, Doramon	103
Curse, USA Pro Basketball	103

Automatenspiele- Tests

Aliens Block Hole, Capcom Bowling, Dynamite Duke, Mid- night Resistance, Super Ma- sters Golf, World Cup Soccer	90
	110

Power-Tips

Computerspiele-Tips	
Tip des Monats: Space Ace	54
Rock'n Roll	54
Leisure Suit Larry III	56
Beach Volley	58
Ultima I	59
Dragon Wars	60
Rings of Medusa	63
It came from the desert	64
POKE-ECKE: Ghouls'n Ghosts, Leonardo, Power Drift, Never Mind, Battle Squadron, New Zealand Story	66
Video-Spiele-Tips	
Neutopia, Shinobi, Gunhed, Section Z	66
Out Run 3D, Ordyné, Yaks, Super Mario Bros. 2, Side Arms, Wonderboy in Monster- land, CD-ROM	67
Thunderforce, Bloody Wolf, Drunken Master, Super Hang on, Captain Silver, Golvellius	68
Players Guide: Der Zauber von Dragon Spirit	112

Titelthemen



DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Gri-massen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien bewertet: Grafik, Sound und Gesamtwertung. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der **Grafik-Wertung** werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **Sound** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-Wertung** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht, und wie hoch die Spielmotivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für Sie letztendlich entscheidend. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Besonders gute oder

namhafte Spiele testeten wir natürlich ausführlich.

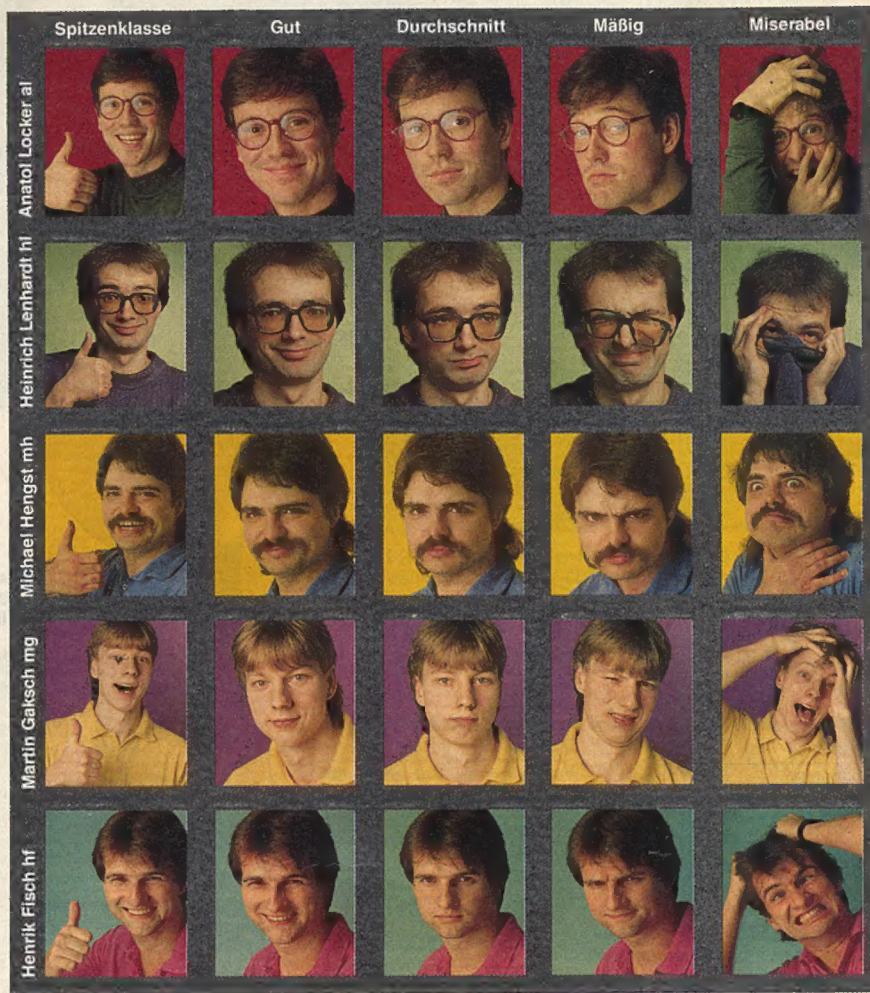
Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Deshalb bewerten wir jede Version einzeln. Ihr findet alle Wertungen der verschiedenen Versionen in dem "Steckbrief-Kasten", der bei jedem Test steht. Sollte die Version eines Spiels später erscheinen, findet Ihr den entsprechenden Hinweis im Steckbrief. Wenn das Programm dann eintrifft, berichten wir Euch darüber in der Kurz-Test Rubrik. Es kann auch vorkommen, daß Ihr auf ein "nicht geplant" stößt: Dann soll das Spiel, laut Angaben der Softwarefirma, für diesen Computertyp nicht erscheinen. Sollten sich hier Änderungen ergeben, berichten wir Euch selbst-

verständlich darüber. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das **POWER-PLAY-Prädikat** und die **POWER-PLAY-Gurke**. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristige Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind. Für die **POWER-PLAY-Gurke** gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich bei aller Liebe nur unter die Kategorie "grausam, aber wahr" einordnen lassen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen

Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Unter jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) seht Ihr ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-Wertung werden von der gesamten Redaktion bestimmt. hl/al



**PC-Computer-
Center und
Shops gibt es in:**

AUGSBURG

Tel. (0821) 5705750

3 x in BERLIN

Tel. (030) 7523055

Tel. (030) 3332008

Tel. (030) 6034056

DÜSSELDORF

Tel. (0211) 736214

ERLANGEN

Tel. (09131) 32856

ESCHBORN

Tel. (06196) 42821

ESSEN

Tel. (0201) 233515

GERSTHOFEN

Tel. (0821) 495029

ISERLOHN

Tel. (02371) 23643

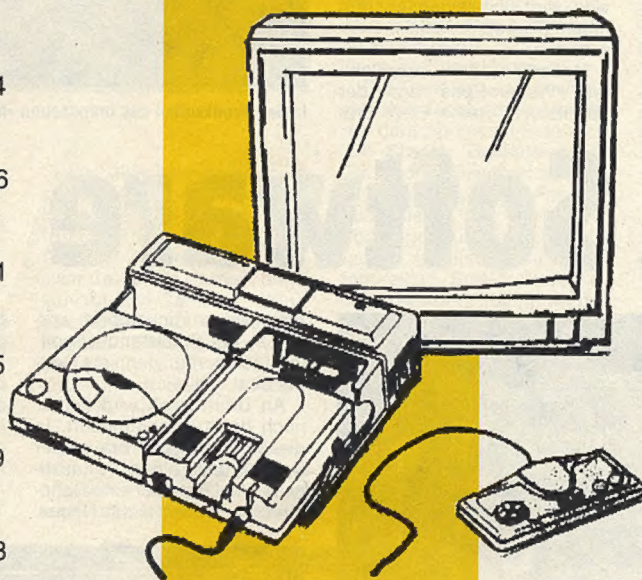
KEMPTEN

Tel. (0831) 71086

KREFELD

Tel. (02151) 1503

**GAMESWORLD
präsentiert
die
PC-Engine
bei PC**



**PC-Computer-
Center und
Shops gibt es in:**

MAINZ-HECHTSHEIM

Tel. (06131) 85095

MEMMINGEN

Tel. (08331) 47097

MONTABAUER

Tel. (02602) 3467

NEU-ULM

Tel. (0731) 81018

NÜRNBERG

Tel. (0911) 208084

PASSAU

Tel. (0851) 52007

REGENSBURG

Tel. (0941) 95085

SAARLOUIS

Tel. (06831) 80095

WEIDEN

Tel. (0961) 46105

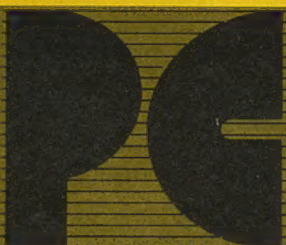
WEITERSTADT

Tel. (06151) 895834

PC

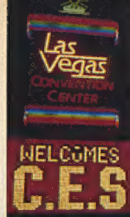
22 x in

Deutschland



*Computer
und mehr...*

PC – IMMER IN IHRER NÄHE. PC – IMMER IN IHRER NÄHE.



Nachschub für Disketten-Laufwerke und Modul-schächte: neue Software von der Winter-CES rückt an

Messestände müssen teurer als Prunksuiten in Luxushotels sein: Auf der "Consumers Electronics Show" in Las Vegas gab es nur wenige, dafür aber riesige Stände der Spielefirmen. Die meisten Softwarehäuser präsentierten ihre Neuheiten nicht, wie sonst üblich, in der "West Hall" des "Convention Center", sondern in teuren Hotel-Suiten. Das Software-Haus Origin zog sogar in einen Wohnwagen, der auf einem Parkplatz nahe der Messe stand.

Wie immer findet Ihr die alphabetische Übersicht "Was erscheint für meinen Computer" am Schluß des Messeberichtes.

Accolade

Kanonenboote waren bisher noch nie Gegenstand einer Simulation, also nahm sich der

Activision

John McClane, den Helden des Action-Thrillers **Die Hard**, darf man jetzt im gleichnamigen Computerdrama bewundern. Das Spiel hält sich eng an den Film. Man steuert John durch einen Wolkenkratzer, sammelt Waffen, platziert Bomben und schaltet die ungeliebten Terroristen aus. Ob das Spiel so spannend wie der Film wird, wird sich zeigen; auf den ersten Blick sah's recht interessant aus.

Mechwarrior ist ein Stahl- und Waffen-Epos aus der "Battletech"-Reihe. Erste Gra-



In den Prunksuiten des brandneuen »Mirage«-Hotels stellten viele Software-

Software satt



Mario-Tapeten, Zelda-Pantoffeln, Metroid-Uhren: "Nintendo-Mania"

"Steel Thunder"-Programmierer des Themas an und programmierte **Gunboat: River Combat Simulation**. Man flitzt in einem schwerbewaffneten Boot über die Flüsse Vietnams und erledigt viele, kleine Missionen. Grafisch sah Gunboat recht interessant aus: Die Innenansicht des Boots war digitalisiert, während die Umgebung aus Polygon-Grafik besteht. Es wird Tag- und Nacht-Missionen geben, einen Haufen Waffen und natürlich eine Auswahl handverlesener Gegner — es soll im März erscheinen.

fiken bekam man schon auf der PC-Show in London zu sehen, jetzt konnte man spielen. Der Spieler patrouilliert mit seinen Kampfrobotern (sog. "Mechs") durch eine dreidimensional gezeichnete Landschaft. Mit ihm tapfen drei weitere Mech, die vom Computer gesteuert werden. Trifft man auf die Bösewichte, beginnt eine wilde Schießerei. Danach läßt man die verlorenen Hitzeschilder, ausgebrannten Laser und verbogenen Kanonen für teures Geld reparieren. Sinn des Ganzen: Eine wertvolle Tro-

pähe soll zurückerobert werden — der Spielstand ist gottlob speicherbar, denn die Gegner sind zahlreich.

An **Deathtrack** wird immer noch fleißig programmiert. In diesem Rennspiel braust der Spieler mit einem futuristischen Gefährt über eine Rennstrecke — soweit nichts Neues.

flicken und aufpolieren. Immer noch in Entwicklung ist **Graveyardage**, eine verrückte Football-Simulation mit einer Mannschaft aus Zombies. Um ans Leder zu kommen, bearbeitet man seine Gegenspieler mit Klauen, Messern und Keulen. Außerdem wurde die **F-14 Tomcat Simulation** angekün-



Bad Blood, der neueste Streich des »Times of Lore«-Programmierers

Daß man allerdings verschiedene Waffensysteme auf den Vordermann ansetzen kann, gibt dem Ganzen eine erfreuliche Note. Wer stark angeschossen wurde, läßt sich in den Boxen wieder zusammen-

dig — der Flieger ist allen "Top Gun"-Freunden wohl bestens bekannt.

Atari

Atari drückte in einer Suite des edlen Mirage-Hotels das neue Hand-Held-Videospiel



Firmen ihre Spiele vor



Die Dame ist nicht im Lieferumfang des "Lynx" enthalten

"Lynx" allen interessierten Besuchern zum Testspielen in die Hand. Gespielt wurden **Electrocop**, **Blue Lightning**, **The Gates of Zendocon** und Klassiker **California Games**, angekündigt sind **Gauntlet**, **Chip's Challenge** und **Monster Demolition**. Einen ausführlichen Test des Lynx und der Module findet Ihr in dieser **POWERPLAY**-Ausgabe.

Avalon Hill

Neu von Avalon Hill: **Combots** läßt den Spieler Roboter entwerfen, die er dann in einem strategisch scharfen

Shoot it! freuen. Die Grafik ist farbenfroh, hochauflösend und flott; das Spiel ist eine Actionhatz mit fünf feinscrollenden Levels und einem Batzen Extrawaffen. Football-Fanatiker können sich bei differenzierter Taktik und Play-Offs mit **Play Maker Football** für Stunden beschäftigen. Neu ist hier, daß man keine vorgegebenen Strategien wählt, sondern selber auf einer Tafel zeichnet.

California Games

Nach dem Knobel-Knüller **Block Out** kommt **Street Rod**, eine nette Simulation mit viel Flair um Straßenkreuzer der 50'er Jahre. Außerdem **Tunnels of Armageddon**, ein Rennspiel in 20 engen Tunnels, das allerdings nicht umwerfend gut aussah und vorerst nur für den Apple II erscheinen wird.

Cinemaware

Die Crew um den gewichtigen Bob Jacob schlägt wieder auf dem Sportspiel-Sektor zu. **T.V. Sports: Basketball** und **T.V. Sports: Baseball** sind beide mit denselben Features ausgestattet, die schon den Vorgänger zum Erfolg geführt haben: exzellente Grafik, umfangreiche Spieler-Statistiken sowie Meisterschaften werden geboten. Fußball-Fans aufgepaßt: Laut Bob Jacob ist eine Fußball-Simulation in Vorbereitung, ein genauer Erscheinungstermin steht aber noch nicht fest.

In **Wings** steuert der Spieler einen flotten Doppeldecker aus dem ersten Weltkrieg vom Pilotensessel. Im Gegensatz

auf die Außenansicht umgeschaltet. So sieht man beide Flugzeuge von hinten und kann jetzt besser Schüssen ausweichen. Sowohl Sound als auch Grafik waren beeindruckend; dementsprechend war das Spiel umlagert.

Wer immer noch nicht genug von der Amiga-Ameisenplage hat, für den erscheint die Zusatzdiskette mit neuen Strategien. **It came from the desert II: Antheds** läuft nur mit dem Hauptprogramm "It came from the desert". Was Cinemaware auf dem CD-ROM-Sektor zu bieten hat, lest Ihr im Kasten auf Seite 10.

Dynamics

Dynamics-Boss Jeffrey Tunnel präsentiert höchstpersönlich die beiden Neuheiten von Dynamics. **A-10 Tank Killer** ist eine "Panzerknacker"-Flugsimulation erster Güte, **David Wolf, Secret Agent** ein grafisch opulentes James-Bond-Abenteuer. Die Tests beider Programme findet Ihr in diesem Heft.

Epyx

Das hauptsächlich für Sport-Simulationen bekannte Softwarehaus Epyx hatte in den letzten Monaten erhebliche Schwierigkeiten. Inzwischen ist die Firma von knapp 200 Mitarbeitern auf 25 Personen geschrumpft. Epyx-Präsident John Brazier kommentierte: "Wir waren einfach zu groß. Wir haben uns zurückgezogen und alles neu organisiert; jetzt versuchen wir's wieder in alter Frische. Natürlich kommen auch neue Computerspiele von Epyx, unser Hauptinteresse liegt allerdings bei den Videospielen". Der Grund: Epyx ist wesentlich bei der Entwicklung des "Lynx" beteiligt gewesen. Man darf also weitere Module erwarten.

Electronic Arts

Electronic Arts hatte viele Neuheiten zu bieten. Skifahrer und Schneeliebhaber werden ihren Spaß mit **Ski or Die** haben. Wer sich bei dem Namen sofort an "Skate or Die" erinnert, liegt richtig: **Ski or Die** ist der Nachfolger. Grafik-Spezialist Michael Kosaka zeichnete die Grafiken. Knifflige Snowboard-Tricks im Eiskanal, wagemutiger Kunstsprung, eine scharfe Rodelpartie auf Autoreifen und eine wilde Schneeballschlacht sind im Angebot. **Emperors of Rome** ist eine weitere Chance, verschlafenen Lateinunterricht nachzuholen. Hier geht's nicht um Ablativ oder Vokabel-Pauken, sondern um eine Mischung aus Wirtschaft-, Strategie und Rollen-



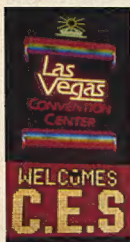
Statt einer Pappbox eine Walnußholz-Kiste: die Edel-Version von »Ishido«

Kampf zerballern kann. Außerdem gesichtet: Das Schwerter- und Helden-Epos **Legends of the Lost Realm**.

Broderbund

Wer eine VGA-Karte im PC hat, darf sich auf **If it moves:**

zu Flugsimulatoren braucht man sich nicht um Landeklappen oder Fahrgestell zu kümmern: Hier geht es lediglich um reinen Luftkampf. Wenn sich ein feindliches Flugzeug hinter dem eigenen einpendelt, wird



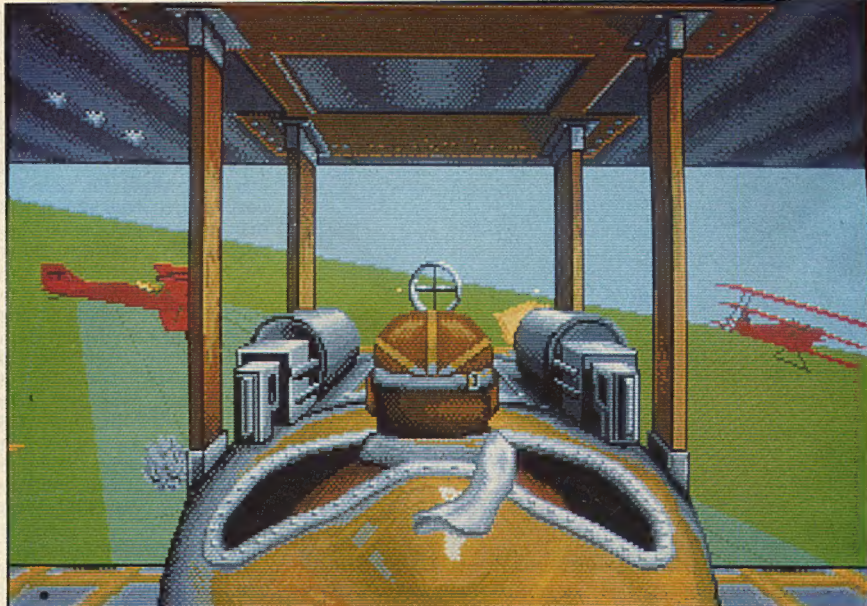
Spiel. Das Spiel basiert auf historischen Fakten, man kann sogar Kleopatra besuchen. Im Spiel gibt's mehrere Action-Sequenzen: Man lenkt wie einst Ben Hur einen Wagen

durch die Arena oder kämpft mit karthagischen Schiffen im Mittelmeer. Und wer den lästigen Brutus nicht mag, lässt ihn auf einen langen, langen Feldzug.

Gleich vier Helicopter hat man in der Simulation **LHX Attack Chopper** verbraten: Apache, Blackhawk, Osprey und LHX. Außerdem stehen drei Kampfgebiete im Angebot: Libyen, Vietnam und — inzwischen wohl überholt — die DDR. Vor jedem Einsatz sucht man den passenden Helicopter und donnert los. Neben zoombaren Karten gibt's fünf Schwierigkeitsgrade sowie eine gute Auswahl an Missionen. Außerdem gesichtet: **Low Blow**, eine Kick-Box-Simulation mit manchem unerlaubten Schlag und **Starflight II** — den Test zu diesem Spiel findet Ihr in dieser Ausgabe.

Infocom

Erst zogen sie von der Ost- zur Westküste, jetzt stellen sie



»Wings«: Wo der Rotor rumpelnd knattert, dem Pilot das Schälchen flattert

Eine deutsche Version wird erwogen.

Interplay

Nach "Dragon Wars" arbeitet Interplay am nächsten Rollenspiel: **Lord of the Rings**. Es wird auf die berühmte Tolkien-Saga "Herr der Ringe" zurückgreifen und sich sehr am Buch orientieren. Wer sich optimal vorbereiten will, sollte schon

Waffen und mehrere Waffen. Sie stellen die optimale Kombination für die 12 Missionen zusammen; der Kampf verläuft sehr komplex und strategisch. Schlichter geht's dagegen beim Adventure **At Earthrise** zu, das sich schwer an "Space Quest" orientiert. Ein alter Minenasteroid steuert plötzlich auf die Erde zu: Sie

Mit der Turbo Grafx ins Kino

Cinemaware hat etwas Neues in petto: die ersten interaktiven Filme. Die Hardware: Ein Turbo Grafx sowie den dazugehörigen CD-Spieler plus einen Monitor — mehr braucht man nicht. Der »Film« wird wie normale Fernseh- oder Kinoproduktionen im Studio aufgenommen, nachbearbeitet, digital geschnitten und auf die CD gebannt — kein Computergeflimmere, keine Computergrafiken, sondern Fernsehqualität. Um das System vorzustellen, luden Cinemaware und NEC zu einer Pressekonferenz im Ballys-Hotel ein. Dort lieferte die Schauspielerin Lauren McKim eine imposante Show. Sie stand mit Freiwilligen aus dem Publikum vor einer »Blute Box« (einem Trick aus der Filmwelt, bei dem man einen Vordergrund in einen Hintergrund einblenden kann). Beim Abspielen sieht man eine kleine Filmsequenz, die an dem Punkt stoppt, an dem man entscheiden muß und damit ein weiteres Stückchen Spiel aufruft. Das Ergebnis: Vier wagemutige Journalisten erledigten unter Anleitung von Lauren vier gigantische Ameisen. al



Vier Wagemutige in Erwartung der Killer-Ameisen...



...und die Schauspielerin Lauren McKim

das Science-fiction-Rollenspiel **Circuit's Edge** vor. Das Spiel hat mit den alten Textadventures herzlich wenig zu tun: Es ist ein Rollenspiel im Stil von "Mines of Titan". Circuit's Edge spielt im waschechten Cyberpunk-Milieu. Die Spielfigur kann sich "Skill-Chips" implantieren lassen und verändert damit ihre Persönlichkeit. Man muß sich mit 30 Personen auseinandersetzen, nicht jede ist dem Spieler gut gesonnen.

das Lesen anfangen (ca. 1500 Seiten warten...). Auf der Messe gab es die ersten Grafiken zu sehen: Die Party läuft, von oben besehen, quer durchs Auenland und angrenzende Länder.

Interstel

Ein Elite-Trupp mehr unterwegs: **D.R.A.G.O.N. Force** versetzt den Spieler in die Rolle eines Platoonführers. Jeder seiner 14 Soldaten hat ein eigenes Kampfprofil, Charaktere

gehen los, um nach dem Rechten zu sehen.

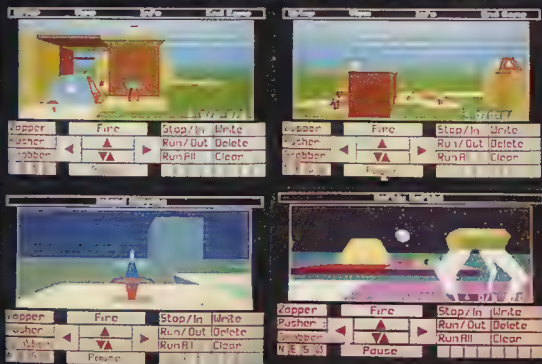
Konami

Konamifans haben einen Grund zum Jubeln: Die Klassiker **Blades of Steel**, **Castlemania**, **Double Dribble**, **Metal Gear** und **Super C** (der Nachfolger zum "Contra"-Automaten) werden für Heimcomputer erscheinen. Neben der fantastischen Eishockey-Simulation "Blades of Steel" sah "Super C" sehr vielversprechend aus.

NICHT VON DIESER WELT

TOWER OF BABEL

Tower of Babel ist ein komplexes 3-D Strategiespiel. Ort des Geschehens ist eine verzweigte Plattformanlage mit Türmen und Aufzügen – alles in solider 3-D Grafik und unter Anwendung neuester Licht- und Schattentechniken. Übernehmen Sie die Führung von Robotern! Programmieren Sie diese so, daß Sie Probleme und Puzzles bewältigen, und interagieren Sie mit anderen seltsamen Kreaturen wie "Drucker", "Zieher" und "Greifer". Sie haben desweiteren die Möglichkeit, den Spielablauf in Realzeit zu kontrollieren. Sie können so zu jedem beliebigen Zeitpunkt in den Spielablauf eingreifen. Für die Unternehmungslustigeren unter Ihnen wurde Tower of Babel mit einem kompletten Spieldesigner ausgestattet. Das erlaubt Ihnen, eine Plattform mit Türmen und Aufzügen nach individuellen Wünschen zu konstruieren. Nutzen Sie diese Chance und fordern Sie Ihre Freunde zu Ihrer eigenen knifflig-teuflischen Konstruktion heraus.



Mehr als nur ein Spiel und mehr als nur ein Puzzle: Tower of Babel eröffnet eine völlig neue Dimension der Strategiespiele!

Rushware
– Hotline für alle
MICROPROSE – Titel:
02101/637575
Montags + Donnerstags
15.00 - 19.00 Uhr.

TOWER OF BABEL

Achtung!
Von Oktober '89
bis März '90 große
MicroProse-Aktion im
Handel mit tollen
Werbemitteln.



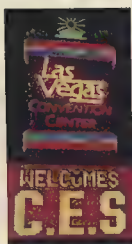
WIERD DREAMS

... ist ein Trip durch die dunklen Korridore des Unterbewußtseins – ohne Aussicht auf schockmildernde Mittel!

Sie werden sich wiederfinden in einer Welt der Alpträume, skurriler Kreaturen, unheimlicher Augen und seltsamer Geschehnisse, einer Welt, die auf dem Kopf steht. "Weird Dreams ist aufregend. Eines der bizarren Konzepte, die bislang auf einem Computer zu sehen waren und weniger ein Spiel als vielmehr eine Erfahrung".



MASTERS OF STRATEGY



Ein oder zwei Spieler gleichzeitig ballern sich durch fünf horizontal und vertikal scrollende Levels und sammeln Extrawaffen auf — ganz wie in der Spielhalle.

Außerdem kommen Game-Boy-Besitzer in den Genuß des Klassikers "Nemesis".

Lucasfilm Games

Das Riesen-Adventure **Loom** verspätet sich um ein paar Wochen, Ex-Infocom'ler Brian Moriarty legt noch letzte Hand an das Programm. Um die Vorfreude etwas anzukurbeln, lud Lucasfilm zu einem magischen Abend mit dem wohl weltbesten Zauberer ein. Lance Burton gab vor versammelter Softwareprominenz eine hinreißende Vorstellung.

Außerdem in Vorbereitung: die VGA-Version von "Indiana Jones and the last Crusade" mit Grafiken, die wohl für Furore sorgen werden. Am Stand gesehen: Der "Battle of Britain"-Programmierer Lawrence Holland, der seine Flugsimulation vorführte.

Microprose

Kaum hat "Pirates"-Programmierer Sid Meier "Sword of the Samurai" beendet, ist schon wieder ein neues Werk im Entstehen. Diesmal hat er die Eisenbahn zum Thema auserkoren: Der Spieler bekommt eine Million Spielkapital, eine Eisenbahn-Gesellschaft und einen Startpunkt. Er baut Brücken, legt Schienen, kauft und verkauft Loks, transportiert Güter und Personen und versucht, möglichst schnell sein Imperium auszuweiten. Das Spektakel wird in vier historischen Perioden spielen und wahrscheinlich den Titel **Golden Age of Railroads** tragen.

Der U-Boot-Klassiker "Silent Service" war ein Hit, warum also nicht einen Nachfolger programmieren? **Silent Service II** wird neue Szenarien und Missionen bieten, Freunde von Echolot und Tiefenmesser dürfen sich außerdem auf schöne Grafiken gefaßt machen. Angekündigt war auch **Midwinter**, das Strategiespiel in Schnee und Eis. Eine ausführliche Vorschau über dieses Spiel findet Ihr in unserem Aktuell-Teil.

Miles Computing

Wer sich gerne mit "Papier"-Rollenspielen beschäftigt, kennt höchstwahrscheinlich

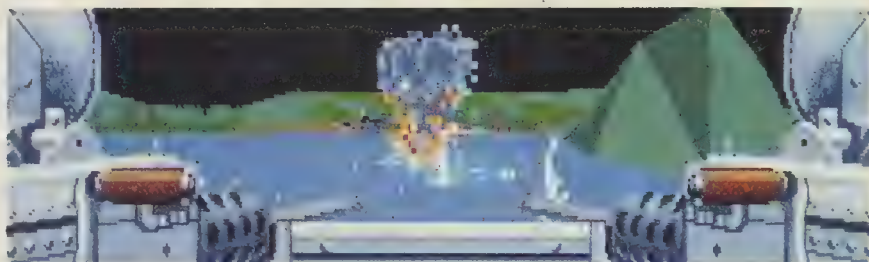
die vor Superhelden strotzende "Champions"-Reihe. Die Softwarefirma Miles Computing teilte in einer Pressekonferenz mit, daß sie eine Rollenspielserie über die Superhelden-Saga starten wird. Statt eines normalen Schwerts also den Hitzeblick im Kampf einsetzen — sehr praktisch. Außerdem am Stand zu finden: **Aquanaut** — viel Geballer unter Wasser mit strategischer Note.

Mindscape

Nach längerer Pause entwarf "Balance of Power"-Programmierer Cris Crawford das Strategiespiel **Guns and Butter**. Sie herrschen über ein



Michael Jackson gab sein O.K. zu einem neuen »Moonwalker«-Spiel



»Gunboat: River Combat Simulation«. Nicht gerade die Standardausrüstung jedes Ruderboots...

kleines Land, das lediglich Kanonen und Güter produziert. Je mehr Sie produzieren, desto schneller können Sie über den Computergegner herfallen. Grafisch ist's eher schlicht, doch diese Mischung aus "Populous" und "Ökopolopoly" scheint sehr vielversprechend zu sein. **Superbike Simulator** ist dagegen der neueste Streich der "Fiendish Freddy"-Designer. Diesmal braust man auf einer Honda RC 30, einer CBR 600, Suzuki GSX-R oder V-Max über diverse Motorradkurse. Am Stand war nur eine Demo zu sehen, die Maschinen sollten sich aber unterschiedlich steuern lassen. Außerdem erspäht: Das Roker-Rennen **Harley Davidson — The Road to Sturgis** und **Paperboy** für den Gameboy.

Nintendo

Wer Nachschub an Pilzen, Röhren und Schildkröten in einem exquisitem Spiel sucht, sollte auf **Super Mario Bros. 3** warten. Der dritte Teil ist mindestens so gut spielbar wie die ersten beiden Suchtmodule. In Amerika können sich die Läden vor lauter Vorbestellungen nicht mehr retten. Wir hatten die Gelegenheit, das Spiel anzutesten. Neu dazugekommen ist eine Übersichtskarte, von der aus die Spielfigur Mario das Schloß mit der obligatorischen Prinzessin ansteuert. Es



NEC klotzte mit guten Spielen und großem Messestand ran

wurden neue Spielelemente programmiert. Beispielsweise stattet ein bestimmtes Extra Mario mit einem Biberschwanz aus. Wenn er damit wedelt (Knopf B), kann er sich ein paar Sekunden in der Luft halten. Ebenfalls ein Hammer: **The final Fantasy**, eine Mischung zwischen "Ultima" und "Legend of Zelda". Und noch eine kleine Meisterleistung: Der Williams Blut- und Beine-Schocker **NARC** wurde aufs NES umgesetzt. Das Spiel mit der "Keine Drogen oder ich niet" Dich um"-Thematik sieht im Vergleich zum Automaten-

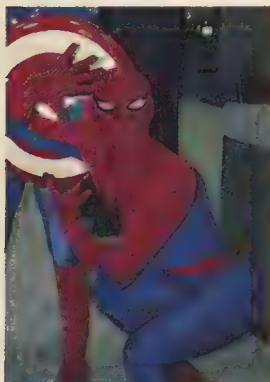
Vorbild sehr gut aus: Die Sprites wurden digitalisiert und nachbearbeitet.

In Deutschland wird Acclaim das Actionspiel **Airwolf**, die Automaten-Umsetzung von **Double Dragon II** und das ungewöhnliche Rennspiel **Big Foot** bringen. Außerdem wird ein Modul zum neuen Arnold-Schwarzenegger-Science-fiction-Streifen **Total Recall** erscheinen. Und wer das Joypad gerne mal gegen etwas anderes austauschen möchte: Mit dem "Double Player System" können zwei Spieler gleichzeitig ohne Kabel spielen. Das System arbeitet mit Infrarotsensoren, die von einem kleinen Kästchen empfangen werden, das auf das Nintendo gespannt wird.

Nur ein Bruchteil der neu vorgestellten Module wird den Weg nach Europa machen. Damit der mit Modulen nicht gerade üppig belieferte Nintendo-Besitzer einmal sieht, was ihm entgeht, hier nur ein kleiner Ausschnitt aus dem Nintendo-Programm. Da wäre zuerst das Adventure "Maniac Mansion", ausgestattet mit Batterie zum Spielstands speichern. Außerdem "Defender of the Crown", "Battlechess", "Rocket Ranger", "Shadowgate", "Archer", "Silent Service", ein gut spielbares "P.O.W." sowie "M.U.L.E.".



»Superbike Simulator«: zuviel Öl in der Kurve?



Superhelden auf der CES-Messe: Nach »Batman« versucht's der Spiderman

oder auch als normales Audiogerät "mißbraucht". Vorsicht: Die Spiel-Module passen nicht in die Import-Version der PC Engine.

Das interessanteste Modul ist wohl das Geschicklichkeitsspiel **Bonk's Adventure**. Ein niedlicher kleiner Neandertal-Junge mit einem riesigen Kopf strampelt sich in bester "Wonderboy"-Manier über den Bildschirm. Feinde werden mit einem Kopfnicken ausgeschaltet; anscheinend hat der Junior eine knallharte Stirn. Das Spiel war exzellent und brachte schon beim ersten Spielen einen nicht zu unterschätzenden Suchefferkt.

Auf den ersten Blick eben-

Tennis" war bis zu "Nectaris" alles vorhanden.

Neues World Computing

Neues von den "Might & Magic"-Programmierern: **King's Bounty** wartet mit einer neuen, witzigen Idee auf. Ein Kopfgeldjäger sucht im üblichen Fantasy-Szenario auf vier Kontinenten 25 Gejagte. Nur geht er diesmal nicht selber los, um sich mit Monsterhorden zu kloppen, sondern heuert Monster an, die sich für ihn verprügeln lassen. Die "Angestellten" kosten pro Woche eine Stange Geld und reagieren manchmal eigenartig.

Da könnte sich mancher Pazifist auf den Schlipf getreten fühlen: In **Nuclear War** schickt man seinem Nachbarn ein paar Megatonnen-Bomben auf den Hals. Der Spieler kontrolliert in diesem Strategiespiel eine von fünf Inseln, die Atomwaffen und Bomber produziert. Man setzt nicht nur nukleare Gewalt, sondern auch Propaganda ein, um die Computergegner weichzukochen. Ziemlich zynisch.

Origin

Ultima VI — muß man mehr sagen, um die Rollenspiel-Fans in Verzückung zu bringen? Das riesige Rollenspiel ist zwar noch in Vorbereitung, soll aber in zwei bis drei Monaten für PCs erscheinen. Richard "Lord British" Garriott verriet uns: "Ultima VI wird nicht viel

sich durch die verseuchte Wüste auf der Suche nach Überlebenden.

Publishing International

Nobel, nobel: Das edle Denkspiel "Ishido" erscheint jetzt für den Macintosh in limitierter Auflage. Statt in einer normalen Pappbox liegen Disketten, Anleitung und Spielsteine in einer Kiste aus Walnußholz. Die Disketten sind handsigniert; nur 1000 Stück werden verkauft. Wer lieber auf die "normale" Version warten will, wird sich wohl noch einige Monate gedulden müssen.

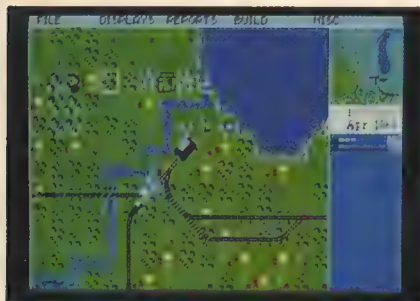
Sega

Sega setzt voll auf "Genesis", die amerikanische Ausgabe des "Mega Drive". Eine Menge Module sind geplant. Michael Jackson gab sein O.K. zu einer Automaten- und Mega-Drive-Version seines Films **Moonwalker**. Er wird tanzend die Bösewichte ausschalten, Münzen durch riesige Räume in Juke-Boxen schnippen und versuchen, den Schergen des Mr. Big zu entfliehen. Die Musik klingt sehr gut, spielerisch sah's eher dürrig aus. Ein Superstar unter den Spielen ist "Phantasy Star".

Jetzt ist der zweite Teil **Phantasy Star II** erschienen. Es spielt nicht nur auf mehreren Planeten, sondern bietet Dungeonsüchtigen 19 Labyrinth mit je 16 Levels — damit sollten auch die zähesten Rollenspieler eine Weile beschäftigt sein. Außerdem kann man vier Spielstände speichern. Zum Spiel gibt es ein 110seitiges Buch, in dem jede Menge Tips stehen. Die Grafik von Phantasy Star wurde deutlich verbessert, auf den ersten Blick machte das Modul einen fantastischen Eindruck.

Die Serie interessanter Spiele reißt nicht ab. **Cyberball** ist die Umsetzung des Roboter-Football-Automaten, **Super Monaco Grand Prix** eine flotte Formel 1-Simulation. Am Ballerspiel **Thunder Force III** wird noch programmiert, die ersten Grafiken schlugen allerdings die des Vorgängers um Längen. Geplant sind bekannt Spiele wie "Vette", "F 15 II — Strike Eagle", "688 Attack Sub" und "Hard Drivin".

Die interessantesten Module für das 8-Bit-System Sega-Master-System waren: die Umsetzung **Scramble Spirits**, das Rollenspiel **Ultima IV**, das mit einer Batterie erscheint, auf der man vier Spielstände speichern kann; **Shinobi Kidd**, die Junior-Version von "Shinobi" mit fast identisch aufgebauten



Das neueste Werk des »Pirates«-Programmierers heißt voraussichtlich »Golden Age of Railroad«



falls exzellent: **Double Dungeon**, eine Art "Bard's Tale" in feschem 3D-Look und schönem Dreh-Effekt, das Geschicklichkeitsspiel **Crater Maze**, das das "Loderunner"-Spielprinzip wieder aufgreift; **Cyber Core**, acht harte Level "Dragon Spirit im Genlabor" und **Atomic Robo Kid**, ein exquisites Ballerspiel mit Extrawaffen, die den halben Bildschirm bestreichen. Es wurden außerdem alle Module gezeigt, die in Japan und Amerika für das System erscheinen — von Ballerhammer "R-Type" über "World Court

größer als Ultima V werden, dafür viel detaillierter." Auch diesmal wird der Spieler seine Heldentruppe über die Welt Britannia steuern, die sich grafisch radikal verändert hat. Auch das gewohnte Tastaturspieltypen hat ein Ende: Ultima VI wird über Icons gesteuert.

Eine weitere Neuheit, nach der sich Experten die Finger lecken, ist **Bad Blood**. Es stammt vom "Times of Lore"-Programmierer und spielt nach dem nuklearen Holocaust; Menschen treten gegen Mutanten an und schlagen



Levels und Slap Shot, eine neue Eishockey-Variante.

Sierra

Wenn sich "Police Quest"-Programmierer Jim Walsh an eine Geschichte wagt, kann man sicher sein, daß etwas Spannendes dabei herauskommt. Mit **Ice Man** erscheint in wenigen Wochen eine Mischung aus einem James-Bond-Film und einem Spionage-Thriller, U-Boot-Mission inbegriffen.

Danach erscheint **Arthur: Conquest of Camelot**, das von der Drehbuchautorin Christie Marx stammt. Sie schrieb unter anderem Episoden für die bekannte amerikanische Fernseh-Serie "Twilight Zone" — man darf also gespannt sein. Christie meint: "Ich halte mich eng an die Arthus-Sage, habe aber genug Puzzles ins



Statt der Simulation das Original

Messe-Trends

— In Amerika beginnen sich die Spieleleidenschaften zu verschieben: Die Computerspiele fallen ein wenig zurück, Videospiel-Konsolen sind voll im Kommen.

— Man kann Nintendo-Module sich nicht nur in jedem Drugstore kaufen, sondern auch für ein paar Tage bei der Videothek ausleihen.

— Die meisten Spiele erscheinen zuerst für MS-DOS-PCs, dann für den Amiga oder den Macintosh. Nur wenige Softwarefirmen programmieren noch für den Atari ST.

— Fast alle MS-DOS-Spiele unterstützen EGA- oder VGA-Grafik

— Die Adlib ist Standard, viele Spiele unterstützen das Roland-Synthesizer-Modul. *al*

Spiel gepackt, um den Abenteuer-Freak bei Laune zu halten."

SSI

SSI stellte sein neuestes Rollenspielwerk, das Rollenspiel **Chamions of Krynn** vor. Das Spiel findet in der "Dragonlance"-Welt statt, die AD&D-Spieler aus "Pools of Radiance" bestens bekannt sein sollte. Der ausführliche Test steht in dieser Ausgabe der Power Play.

Virgin

Die Prügelei hat immer noch kein Ende: Mit **Double Dragon II** erscheint die Fortsetzung des Spielhallen-Klassikers. Ein bis zwei Spieler vermöbeln am Bildschirm alles, was ihnen in die Quere kommt. Außerdem zeigte man die Fußball-Simulation **Rick Davis** — **World Trophy Soccer**, deren Test Ihr in dieser Power Play lesen könnt. *al*

Alle Neuheiten auf einen Blick

Nicht erschrecken, wenn Ihr Euer Lieblingsspiel nicht für Euren Computer findet: Viele Spiele, die in den USA nur für das MS-DOS-System angekündigt sind, werden in Europa auf andere Systeme umgesetzt.

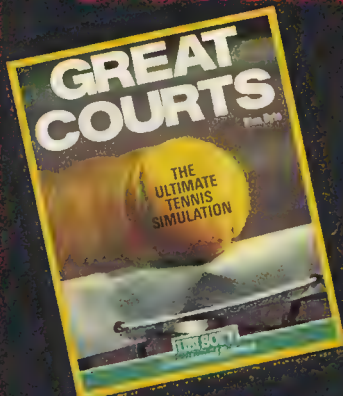
Spiel:	Geplant für:	Spiel:	Geplant für:
A-10 Tank Killer	MS-DOS, Amiga	It came from the desert	CD-ROM
Airwolf	Nintendo	King's Bounty	Apple II, C 64
Aquanaut	Atari ST, Amiga	Legends of the Lost Realm	Macintosh
Arthur: Conquest of Camelot	Amiga, Atari ST, MS-DOS	LHX Attack Chopper	MS-DOS
At Earthrise	MS-DOS	Loom	MS-DOS
Atomic Robo Kid	Turbo Grafx	Lord of the Rings	C 64, MS-DOS
Bad Blood	MS-DOS, C 64	Low Blow	MS-DOS
Big Foot	Nintendo	Mechwarrior	MS-DOS
Blades of Steel	Amiga, C 64, MS-DOS	Metal Gear	Amiga, C 64, MS-DOS
Block Out	Amiga, MS-DOS, Macintosh	Midwinter	Atari ST
Blue Lightning	Lynx	Monster Demolition	Lynx
Bonk's Adventure	Turbo Grafx	Moonwalker	Sega Mega Drive
California Games	Lynx	NARC	Nintendo
Castlevania	Amiga, C 64, MS-DOS	Nemesis	Game Boy
Champions of Krynn	MS-DOS, Amiga, C 64	Nuclear War	Amiga
Chip's Challenge	Lynx	Paperboy	Game Boy
Circuit's Edge	MS-DOS	Phantasy Star II	Sega Mega Drive
Combots	Amiga, C 64, Macintosh, MS-DOS	Play Maker Football	Macintosh
Crater Maze	Turbo Grafx	Scramble Spirits	Sega Master System
Cyber Core	Turbo Grafx	Shinobi Kidd	Sega Master System
Cyberball	Sega Mega Drive	Silent Service II	MS-DOS
D.R.A.G.O.N. Force	Amiga, Atari ST	Ski or die	Amiga, C 64, MS-DOS
David Wolf, Secret Agent	MS-DOS, Amiga	Slap Shot	Sega Master System
Deathtrack	MS-DOS	Starflight II	MS-DOS
Die Hard	MS-DOS	Street Rod	MS-DOS
Double Dragon II	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS, Nintendo	Superbike Simulator	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Double Dribble	Amiga, C 64, MS-DOS	Super C	Amiga, C 64, MS-DOS
Double Dungeon	Turbo Grafx	Super Mario Bros. 3	Nintendo
Electrocop	Lynx	Super Monaco Grand Prix	Sega Mega Drive
Emperors of Rome	MS-DOS	T.V. Sports: Basketball	Amiga, Atari ST, MS-DOS
F-14 Tomcat	C 64, MS-DOS	T.V. Sports: Baseball	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Gauntlet	Lynx	The final Fantasy	Nintendo
Golden Age of Railroads	MS-DOS	The Gates of Zendocon	Lynx
Grave Yardage	C 64, MS-DOS	The Road to Sturgis	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Gunboat	MS-DOS	Thunder Blade III	Sega Mega Drive
Guns and Butter	Macintosh, MS-DOS	Tunnels of Armageddon	Apple II
Harpoon	MS-DOS	Ultima VI	MS-DOS
Ice Man	Amiga, Atari ST, MS-DOS	Ultima IV	Sega Master System
If it moves: Shoot it!	Amiga, MS-DOS	Wings	Amiga, Atari ST, MS-DOS
		World Trophy Soccer	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS

6 UBI SOFT HITS!

UBI SOFT

Vertrieb:
Rustware Microhandelsges. mbH,
Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst,
Tel.: 02101/607-0
Vertrieb Österreich:
Karsoft, Danus
Schweiz: Thal AG

SPORTSIMULATION: GREAT COURTS

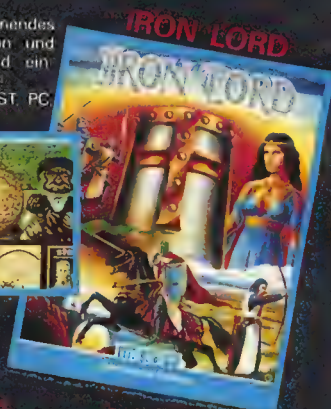
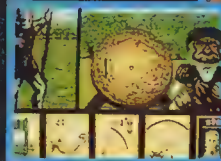


Üben Sie erst und zeigen Sie den Zuschauern alles was Sie können, Vor- und Rückhand, Aufschlag, Volley.
Ob Sie allein oder zu zweit spielen, hier können Sie eine fantastische Tennis-Simulation erleben! Erhältlich für Amiga, ST, IBM PC, C64.

ROLLEN- UND ADVENTURESPIELE

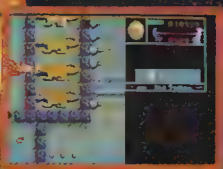


Iron Lord, ein spannendes Abenteuer mit Aktion und Strategieeinlagen und ein druckvollen Grafiken! Erhältlich für Amiga, ST, PC, C64.



Die Toten sind zum Leben zurückgekehrt, um sich die Erde zu bemächtigen. Eine abenteuerliche Flucht beginnt. Erhältlich für Amiga, ST, IBM PC.

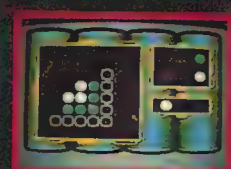
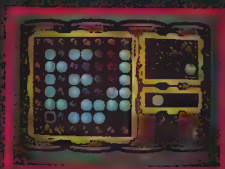
ARCADESPIELE



« Dank der putzigen Grafik ein Mordspass für alle Altersgruppen. Amiga Joker 2/90. Erhältlich für ST, Amiga.

Alles ist optimal auf den Spielzweck ausgerichtet, um dem Spieler ein audiovisuelles Erlebnis zu bescheren. In Twinworld unbedingt reinschauen! Amiga Magazin 11/89. Erhältlich für ST, Amiga.

DENKSPIEL: OTHELLO KILLER



UBI SOFT ist mit Othello Killer ein absolutes Spitzenspiel gelungen. Die beste Othello/Reversi Version, die ich kenne! ASM 7/89. Erhältlich für Amiga.

Bullfrog

auf Tauchstation

Nach dem überirdischen "Populous" bastelt das Programmier-Team Bullfrog gerade am unterirdischen "Flood". Näheres zur kommenden Flut auf diesen beiden Seiten.

lassen. Überall sind Minen und Fallen versteckt und eine Menge Ungeziefer, hüpfende Teddybären, unterirdische Soldaten sowie andere Bösewichte gehen dem Spieler auf die Nerven. Zum Glück liegen genügend Waffen in der Gegend herum. Mit Flammenwerfer, Boomerang, Granaten und Bomben kann sich unser Held

verteidigen. Wer die Bösewichte schnell erledigt, der hat unter Umständen noch Zeit, nach ein paar gut versteckten Schatzkammern zu suchen.

Das Bullfrog-Team ist sehr stolz auf die Wasser-Spielereien. Im Gegensatz zu anderen Programmen, in denen Flüsse und Seen einfach etappenweise steigen, bewegt sich das

Die Arbeit

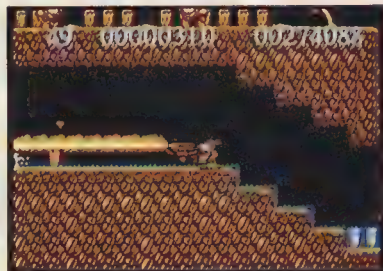
Seit die Göttersimulation "Populous" die Spiele-Welt erschüttert hat, waren die Schöpfer dieses Programms nicht untätig. Nach der Zusatzdiskette "Populous: The Promised Lands" und der heiß ersehnten PC-Version von Populous hat Bullfrog momentan nicht weniger als vier verschiedene Titel in Entwicklung. Drei Spiele sind noch im Anfangsstadium, so daß die Programmierer nur wenige Geheimnisse verraten wollten. Das vierte Projekt "Flood" hingegen soll schon diesen Sommer erscheinen.

Ähnlichkeiten mit Populous wird man bei 'Flood' (zu deutsch: Flut) kaum finden. Es ist ein kristallklares Action-Adventure, das unter der Erde spielt. Wasser hat das Feuer im Herzen der Erde gelöscht und steigt langsam aber sicher an die Oberfläche. Bogey, der einzige noch lebende Einwohner der unterirdischen Welt, hat nur eine Chance, weiterhin zu überleben: Er muß durch 48 Levels an die Oberfläche fliehen. So ein abenteuerliches Vorhaben hat natürlich gleich mehrere Haken. So kann der arme Kerl einen Abschnitt nur dann verlassen, wenn er alle Coladosen aufgesammelt hat. Nebenbei sorgen sie für frische Energie. Wer nicht schnell genug Dosen rafft, der ertrinkt in der rasant steigenden Flut.

Schalter sowie Schlüssel öffnen Tore, die das Wasser zurückhalten bzw. durchströmen



Aua! Das hat aber weh getan.



Trantor's Erbe: ein Flammenwerfer im Einsatz



Wer brav die Dosen einsammelt, der braucht sich um seinen Energie-Stand keine Sorgen zu machen



Das Bullfrog-Team posiert in bester Sieger-Laune vor dem Electronic-Arts-Gebäude



Wer sich vor nassen Füßchen fürchtet, der muß sich bei "Flood" versehen. Allzu leicht kommt man unter Wasser.

Wasser in Flood realistisch. Es fließt, strömt und überflutet ganz natürlich; wie Wasser, das aus einem Becher rinnt.

Ähnlich wie bei Populous ist die Grafik einer der wichtigsten Bestandteile von Flood. Peter Molyneux, der Chef von Bullfrog: "In unseren Projekten sind Grafik und Spieldesign stark voneinander abhängig. Die Struktur der Populous-Landschaft hatte z.B. sehr viel Einfluß auf das endgültige Spieldesign. In Flood haben wir mehrere Spieländerungen durchgesetzt, die durch grafische Verbesserungen nötig wurden." Der Musik kommt genauso viel Beachtung zu. Die Sound-Effekte sollen zur jeweiligen Spielsituation passen und nicht "aufgesetzt" klingen. Noch wird fleißig entwickelt und gegrübelt, doch so viel steht schon fest: "Die verschiedenen Geräusche werden nicht nur zur Erzeugung einer dichten Spiel-Atmosphäre eingesetzt, sondern dienen auch als Warnung für kom-

mende Gefahren." Die Geräusche werden zudem lauter, je tiefer der Spieler ins Wasser abdriftet oder wenn er sich in Gefahr begibt.

Fast alle spielentscheidenden Features von "Flood" sind schon in das Programm eingebunden. Im Moment werden gerade die Levels gestaltet, an denen das ganze Team mitarbeitet.

Katy Hamza/mg

Das Team

Bullfrog wurde vor etwa fünf Jahren von Peter Molyneux, Les Edgar und Kevin Donkin gegründet. Damals hieß die Firma noch Taurus Software und spezialisierte sich auf Business-Software. Die Drei waren allerdings schon immer Spiele-Freaks und so beschlossen sie nach einigen Jahren ihr liebstes Hobby zum Beruf zu machen und sattelten auf Spiele-Software um. Mittlerweile gefiel ihnen der Name Taurus nicht mehr, und so taufen sie sich in Bullfrog um. Als

Inspiration diente ein Keramik-Frosch, der als Zierde im Büro herumsteht.

Ihr erstes Projekt war die Amiga-Version des erfolgreichen C 64 Spiels "Druid 2 — Enlightenment". Danach kam das Action-Strategie-Spiel "Fusion". Als drittes Projekt wurde die Göttersimulation "Populous" in Angriff genommen, die ihnen schließlich zum Durchbruch verhalf.

Inzwischen ist die Firma etwas gewachsen. Mit Glenn Corpes, Simon Hunter, Andy



Das Titelbild deutet's an: Bogen auf der Flucht vor Bösewichten



Ist er nicht schön? Der Preis für die beste Spielidee des Jahres '89.

Jones und Shaun Cooper wurden Grafiker und Programmierer auf sechs Mann aufgestockt. Die Grafik von ihrem neuesten Spiel "Flood" wird von Simon Hunter gestaltet, Kevin Donkin und Shaun Cooper kümmern sich um den Programm-Code. Dave Hanlon komponiert freischaffend die Musik. Mit dem Spieldesign ist das ganze Team beschäftigt.

Jeden Freitag nachmittag setzen sie sich zusammen und tauschen Ideen über neue Projekte oder Spiele, die sie gerade entwickeln, aus.

Katy Hamza/mg

Die Belohnung

Nicht nur POWER PLAY hat "Populous" als bestes Spiel des Jahres ausgezeichnet, sondern auch die englische Software-Industrie ließ Bullfrog hochleben: Populous wurde in der Kategorie "Beste Spiel-idee" auf den ersten Platz gewählt und Bullfrog heimste als bestes Programmier-Team den ersten Preis ein.

Katy Hamza/mg

Die Zukunft

Über drei weitere Spiele von Bullfrog, die Ende '90 bis Mitte '91 erscheinen sollen, lassen sie außer geheimnisvollen Andeutungen nur wenig verlauten.

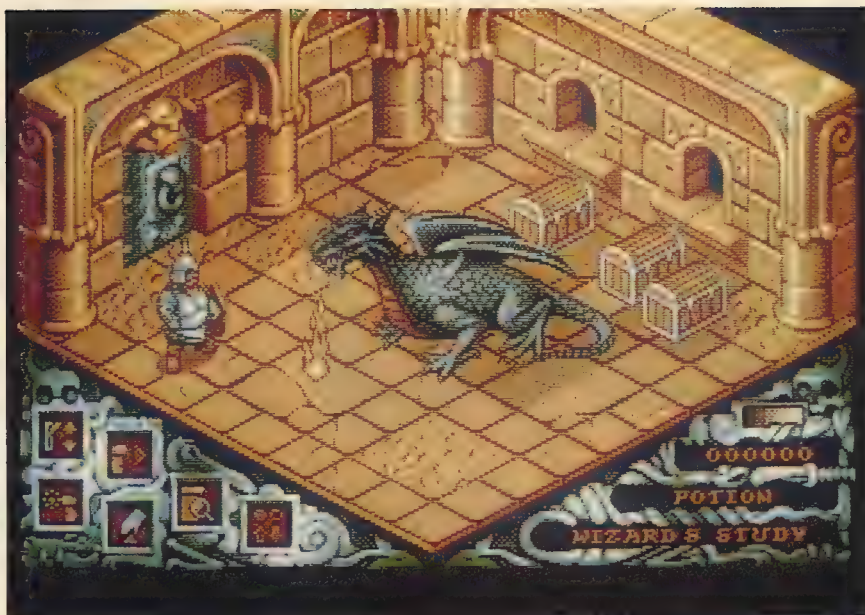
— Mit Populous II (ganz ruhig bleiben!) wird es einen Nachfolger zu Populous geben. Es ist eine Weiterentwicklung der Populous-Spielidee und soll dem Spieler ein unvergleichliches Macht-Gefühl vermitteln.

— Projekt X handelt von einem Welt-Simulator, der Populous ähnlich sieht, aber trotzdem ganz anders zu spielen ist. Wie das Spiel nun genau abläuft, wollte uns keiner aus dem Team verraten. Sicher ist jedenfalls, daß die dreidimensionale Landschaft viele Besonderheiten wie z.B. Wasserfälle aufweisen wird. Sogar das Wetter ist launig und ändert sich von Zeit zu Zeit. Weiterhin kann man ein Stück des Geländes um 360 Grad drehen sowie vergrößern oder verkleinern.

— Über Projekt Y läßt keiner ein Wort verlauten. Was sich das Bullfrog-Team eines schönen Freitags nachmittags hat einfallen lassen, wird nicht vor Sommer '91 auf den Markt kommen.

Katy Hamza/mg

Einer der Senkrechtstarter des letzten Jahres war die englische Programmier-Truppe "The Bitmap Brothers". Nach "Xenon" und "Speedball" landeten sie 1989 mit "Xenon II — The Megablast" ihren bislang größten Erfolg. Atemberaubende Grafik, 3-Ebenen-Scrolling und kiloweise Sprites auf dem Bildschirm führten diese nervenzerfetzende Weltraumschlacht an die Spitze aller Hitparaden (die PC-Version macht gerade die Büros unsicher). Nach drei Erfolgs-Titeln sind die Bitmap Brothers berühmt. Ihr neuestes Projekt, über das die *POWER PLAY* exklusiv berichtet, ist das heiß ersehnte Action-Adventure "Cadaver".



CADAVER

Der 4. Streich der Bitmap Brothers

Nach dem Weltraum-Spektakel "Xenon II — The Megablast" ist ein Action-Adventure angesagt.



Die drei Bitmap Brothers auf einen Blick: Mike Montgomery, Eric Mathews, Steve Kelly (von links nach rechts)

Bis heute haben sich die Jungs auf schnelle, haarsträubende Actionspiele spezialisiert. Für ihren vierten Titel tauschten die Bitmap Brothers Kanonen und Breitstrahl-Laser gegen magische Gegenstände und Zaubersprüche ein. Cadaver ist ein Action-Adventure mit der Atmosphäre eines Rollenspiels. Wer überleben will, der braucht die Geschicklichkeit eines Arcade-Champions und die Kombinationsgabe eines Adventure-Spezialisten.

Die Zeit: Mittelalter. Das Verbrechen: Mord, genauer gesagt Massen-Mord. Der üble Missetäter hat sich tief in dem Labyrinth eines riesigen Grusel-Schlusses mit 500 Zimmern versteckt. Sie haben zwei Ziele: den Mörder finden und aufpassen, daß man nicht selbst zum leblosen Kadaver wird — wie es früheren Suchtrupps ergangen ist...

Die Räume des Schlosses sieht man von schräg oben. Sie enthalten wichtige Finger-



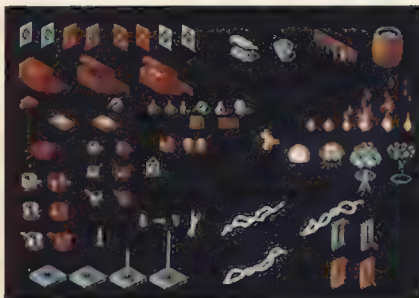
Die Bestandteile der verschiedenen Räume sind in Objekt-Bibliotheken aufbewahrt. Säulen, Skelette, Tische und Stühle können nach Wunsch in die Zimmer gesetzt werden. Die Design-Sprache ACL bestimmt, ob sie bewegbar sind und was man mit ihnen machen kann.



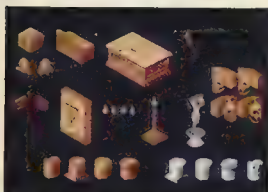
Die Qualität der Grafik in "Cadaver" steht der von "Xenon II — The Megablast" in nichts nach



Nicht weniger als 500 Räume müssen in "Cadaver" erkundet werden



Dies ist eine Auswahl der Gegenstände, die im Schloß zu finden sind



Viele der hier abgebildeten Gegenstände werden im Spiel animiert sein

zeige, die zur Lösung des Falles beitragen. Der Knackpunkt ist, die richtigen Anhaltspunkte von den falschen zu unterscheiden. Alltägliche Gegenstände wie z.B. Truhen, Becher und Tische könnten zur rechten Zeit nützlich werden.

Dummerweise ist Gastfreundschaft ein Fremdwort für die Bewohner dieses rätselhaften Gebäudes. In den kahlen Räumen wimmelt es nur so von Ungeziefer — wer begegnet schon gerne blutgierigen Riesendrachen, giftigen Schlangen, boshaften Zwergen oder gar grünem Schleim? Mit Zaubersprüchen, magischen Tränken oder Wurfpielen bewaffnet, hat man gute Chancen, die Bösewichte zu erledigen. Ansonsten muß man sich mit Schwert und Rüstung begnügen. Im Moment überlegen die Bitmap Brothers, ob nicht noch ein paar mächtige Extrawaffen eingebaut werden.

Die Spielfigur wird komplett mit Joystick oder Maus gesteuert. Die Bitmaps wollten ein Rollenspiel ohne komplizierte Magiesysteme, langatmige Kampfhandlungen oder ellenlange Menüs schaffen. Die Benutzerführung soll einsteigerfreundlich sein, aber viele verschiedene Aktionen erlauben. Viel Wert wurde auch auf das "umweltgerechte" Verhalten aller im Spiel auftauchenden Objekte und Personen gelegt. Bestimmte Gegenstände können z.B. aufgehoben, hingelegt oder aufeinander gestapelt werden. Dies ist keine nutzlose Zugabe, sondern stand von Anfang an im Spielkonzept. Deshalb bauen einige Rätsel

geplant) Federn lassen müssen.

Katy Hamza/mg

Cadaver intern

Programmiert wird Cadaver von Steve Kelly und Mike Montgomery. In ihrem Büro in der Mitte des Londoner Docklands erhält die ST-Version gerade den letzten Schliff. Die Jungs sind sich einig, daß es langsam an der Zeit ist, Cadaver abzuschließen. Dieses Mammut-Projekt ist immerhin schon über ein Jahr in der Mache. Allein sechs Monate brauchten sie, um eine spezielle Programmiersprache zu entwerfen, mit der die 500 Räume in Cadaver ausgefüllt werden. Diese Design-Sprache wurde ACL (Adventure Creation Language) getauft. Dank diesem Tool können Objekten auf einfache Art und Weise bestimmte Eigenschaften zugewiesen werden. Mit dem ACL ist es z.B. ein leichtes, festzulegen, daß ein beliebiger Gegenstand aufgehoben werden kann oder nach genau zehn Sekunden vom Tisch fällt.

Sobald die ST-Version fertig ist, kümmert sich Mike schnurstracks um die Amiga- und PC-Umsetzungen. Grafik und Sound werden eigens für die Amiga-Variante etwas aufgemotzt; spielerisch wird sie identisch mit der ST-Version sein. 8-Bit-Versionen sind momentan nicht geplant und werden wohl auch in der Zukunft nicht erscheinen.

Für die sehenswerte Grafik sind die beiden Pixel-Künstler Robin Chapman und Dan Malone verantwortlich. Mit dem Zeichenprogramm Degas Elite entwickeln sie die Grafik auf dem Atari ST.

Katy Hamza/mg

Passend zum Namen von Microprose's neuestem Strategie-Streich, "Midwinter", besuchte Martin Moth (seines Zeichens Public-Relations-Manager bei Microprose) unsere Redaktion im tief verschneiten Haar. Im voluminösen Handgepäck hatte Martin nicht nur den neuesten Klatsch und Tratsch aus England mitgebracht, sondern auch eine frühe Vorabversion von Midwinter. Leider ist das Programm noch nicht fertig, so daß wir von einem Test vorerst abgesehen haben. Einen ausführlichen Test erhalten Ihr aber in einer der nächsten Ausgaben.

Midwinter spielt gegen Ende des 21. Jahrhunderts. Die Befürchtungen einiger Wissenschaftler haben sich bewahrheitet: Unser Mutterplanet wurde durch eine Klimakatastrophe erschüttert. Eine neue Eiszeit hat begonnen, die bekannten Staaten haben das Chaos nicht überstanden und neue, kleine regionale Regierungen haben sich gebildet. Die Inselgruppe der Azoren ist komplett von einer dicken Eisschicht und Schneeschicht bedeckt und bildet die einzige Insel.

**FRÖHLICHE
EISZEIT**

Midwinter



Unterwegs mit zwei Brettern, die ein Gipsbein bedeuten können (ST)

Bislang ist es auf dieser Insel recht friedlich zugegangen, jetzt aber versucht ein Diktator die 160000 Quadratmeilen (echte Spielfeldgröße!) große Insel für sich zu erobern. Um den Finsterling zu erledigen, müßt Ihr bis zu 32 Charaktere steuern, Ski fahren, mit Drachenseglern fliegen, Schneebuggys oder Seilbahn fahren, Häuser in die Luft sprengen, per Gewehr, Granaten oder Raketen auf Feinde schießen und dürft Euch nicht erwischen lassen (übrigens laufen die Actionsequenzen in Echtzeit ab).

Midwinter, das unter dem "Rainbird"-Label erscheinen wird, wartet mit einigen Besonderheiten auf. Microprose hat sich mit namhaften Wissenschaftlern unterhalten, um das Eiszeitszenario so realistisch wie möglich zu gestalten. So sind im gut 150 Seiten starken Handbuch einige für den nötigen wissenschaftlichen Hintergrund reserviert. Die 3D-Grafiken von Midwinter sind auch etwas Besonderes. Normalerweise werden solche Grafiken immer nur auf dem ganzen Bildschirm dargestellt ("Carrier Command", "Starglider",

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

»C-64«

3D Pool.....	C29.90 D39.90	Garfield Winter's Tail.....	C29.90 D39.90	Rodeo Games.....	C29.90 D39.90
Adress-Speicher.....	C 9.90 D14.90	Ghostbusters 2.....	C29.90 D39.90	Running Man.....	C29.90 D39.90
Altnovell.....	C 9.90 D17.90	Giants.....	C29.90 D39.90	Sport's World 88.....	C39.90 D49.90
Amer. Civil War 1,2 oder 3.....	C29.90 D39.90	Grand Prix Circuit.....	C29.90 D39.90	Startrek.....	C29.90
Arcade-Power.....	C29.90 D39.90	Grand Monster Slam.....	C29.90 D39.90	Stalinob.....	C39.90 D49.90
Batman The Movie.....	C 9.90 D17.90	Hostages.....	C29.90 D39.90	Star Wars Trilogy.....	C39.90
Battleship.....	C29.90 D39.90	Hillstai.....	C29.90 D39.90	Stunt Car Racer.....	C39.90 D49.90
Battles of Napoleon.....	C29.90 D39.90	Hollywood Poker PRO.....	C29.90 D39.90	Super Quintett.....	C29.90 D39.90
Bushido.....	C29.90 D39.90	Introdesigner.....	C29.90 D39.90	Superst.....	C29.90 D39.90
Börsenleber.....	C29.90 D39.90	Laurin.....	C29.90 D39.90	Super Wonderboy.....	C29.90 D39.90
Christmas Collection.....	C 9.90 D17.90	Par 4 Leaderboard.....	C29.90 D39.90	Terry's Big Adventure.....	C19.90 D29.90
Combat Lynx.....	C 9.90 D17.90	Moonwalker.....	C29.90 D39.90	Testdrive 2 Cal. Challenge.....	C29.90
Curse o.th. Az. Bonds.....	C29.90 D39.90	Neuroancer.....	C29.90 D39.90	The Story So Far 2 oder 4.....	C29.90
Demo Maker Deluxe.....	C29.90 D39.90	New Zealand Story.....	C29.90 D39.90	Three Stooges.....	C29.90
Dragon Spirit.....	C29.90 D39.90	Olimperium.....	C29.90 D39.90	Toll.....	C29.90 D39.90
Epyx Action.....	C29.90 D39.90	Panzerstrike.....	C29.90 D39.90	Turbo Outrun.....	C29.90 D39.90
First Strike.....	C29.90 D39.90	Powerdrift.....	C29.90 D39.90	Tusler.....	C29.90 D39.90
Footballman 2 & Expansion.....	C29.90 D39.90	Powerplay Classics.....	C29.90 D39.90	Ultimate Darts.....	C29.90 D39.90
Footballer o.N.Y. 2.....	C29.90 D39.90	Powerplay Hockey.....	C29.90 D39.90	Winners.....	C29.90 D39.90
Footballer of the Year.....	C29.90 D39.90	Project Firestart.....	C29.90 D39.90	Yuppie's Revenge.....	C29.90 D39.90
Frank Bruno's Boxing.....	C29.90 D39.90	Roadwar Europe.....	C29.90 D39.90	Zak Mc Kracken (DEUTSCH).....	C 9.90 D17.90
Fugger (deutsch).....	C29.90 D39.90	Rockstar Ale m. Hamster.....	C29.90 D39.90	Zanzara.....	C 9.90 D17.90
Games Graphic Designer.....	C29.90 D39.90				

»SCHNÄPPCHEN«

Wenn Sie in Ihrer ASM Ausgabe 7/89 Seite 48 nachgucken, finden Sie einen Hintern bei

ARCHIPELAGOS

Zitat: "Grafik, Sound und Spielidee, es stimmt einfach alles."

Genau dieses Spitzen 3-D-Spiel von Logotron haben wir für den AMIGA und ATARI ST und zwar für mickrige

DM 29.90

»ATARI ST«

500cc Grand Prix.....	C29.90	Roll-Out.....	C59.90
Asterix Op. Hinkelst.....	C29.90 D39.90	Skidoo.....	C59.90
Batman The Movie.....	C29.90 D39.90	Space Racer.....	C59.90
Battlechess.....	C59.90	Star Wars Trilogy.....	C79.90
Bob Winner.....	C59.90	Stormlord.....	C59.90
Börsenleber.....	C59.90	Super Quintett.....	C59.90
Castle Warrior.....	C59.90	Superski.....	C59.90
Chambers of Shaolin.....	C59.90	Super Wonderboy.....	C59.90
Dragons of Flame.....	C59.90	The Story So Far 3.....	C59.90
Dragon Spirit.....	C59.90	Tim und Struppi.....	C59.90
Eliminator.....	C59.90	TNT.....	C59.90
First Personal Pinball.....	C59.90	Turbo GT.....	C59.90
Galaxy Force.....	C59.90	Typhoon Thompson.....	C59.90
Garfield Winter Tail.....	C59.90	Ultimate Darts.....	C59.90
Genius.....	C59.90	Winners.....	C59.90
Ghostbusters 2.....	C59.90	Xybots.....	C59.90
Hyperforce.....	C59.90		

»Schneider«

Batman the Movie.....	C29.90 D39.90
Christmas Collection.....	C39.90 D49.90
Emil Hughes Int Soccer.....	C29.90 D39.90
Fighting Soccer.....	C39.90
Ghostbusters 2.....	C29.90 D39.90
Knight Force.....	C29.90 D39.90
Lizenz zum Töten.....	C29.90 D39.90
Moonwalker.....	C29.90 D39.90
Powerdrift.....	C29.90
Purple Saturday.....	C39.90 D39.90
Raffles.....	C29.90 D39.90
Superski.....	C29.90 D39.90
Supertux.....	C29.90 D39.90
The Story So Far 2.....	C39.90 D39.90
Trackout Manager.....	C29.90
Wanderer.....	C29.90 D39.90
War in Middle Earth.....	C39.90 D39.90
Winners.....	C39.90 D49.90

»AMIGA«

Batman The Movie.....	C59.90	Space Quest 3.....	C59.90
Beach Volley.....	C59.90	Stadt der Löwen.....	C59.90
Black Magic.....	C59.90	Star Wars Trilogy.....	C79.90
Bundesligamanager.....	C59.90	Steiler Crusade.....	C59.90
Castle Warrior.....	C59.90	Stormlord.....	C59.90
Chambers of Shaolin.....	C59.90	Super Quintett.....	C59.90
Chinese Karez.....	C59.90	Superski.....	C59.90
Delton 5.....	C59.90	Testdrive 2 Car Disk.....	C59.90
Suche Vogel der Zeit.....	C59.90	Testdrive 2 Call.D.....	C59.90
Division.....	C59.90	The Champ.....	C59.90
Dragon Spirit.....	C59.90	Tim und Struppi.....	C59.90
Exolon.....	C59.90	Trackout Manager.....	C59.90
Eye of Horus.....	C59.90	Triple X.....	C59.90
Foundation Waste.....	C59.90	Turbo Outrun.....	C59.90
Galaxy Force.....	C59.90	Ult. Sound Tracker.....	C59.90
Garfield Winter Tail.....	C59.90	Vindex.....	C59.90
Ghostbusters 2.....	C59.90	W. Gletsch Hockey.....	C59.90
Grand Quert.....	C59.90	Winners.....	C59.90
Great Courts.....	C59.90	World Class Leader.....	C59.90
Hilster.....	C59.90	Xenon 2 Mega Blast.....	C59.90
Hyperforce.....	C59.90	Xybots.....	C59.90
Indiana Jones Adventure.....	C59.90	Zynapse.....	C59.90
Interphase.....	C59.90		
Iron Tracker.....	C59.90		

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel. 09 11 / 28 82 86



Eine einsame Berghütte im tiefverschnittenen Gelände (ST)

"F-19 Stealth Fighter"). Bei Midwinter sieht man die 3D-Grafiken in Ausschnitten. Wer mit den Skiern unterwegs ist, sieht die Landschaft durch eine Skibrille. Wer einen Buggy steuert, beobachtet die Umgebung durch die Windschutzscheibe. Der 3D-Effekt der Winterlandschaft wird noch durch einen Nebel-effekt verstärkt. Was in weiter Ferne steht, ist im Nebel kaum zu er-

kennen. Erst wenn Ihr dicht heranfährt, könnt Ihr Details erkennen. Der Spieler hat also das Gefühl, sich in einer Winterlandschaft zu bewegen.

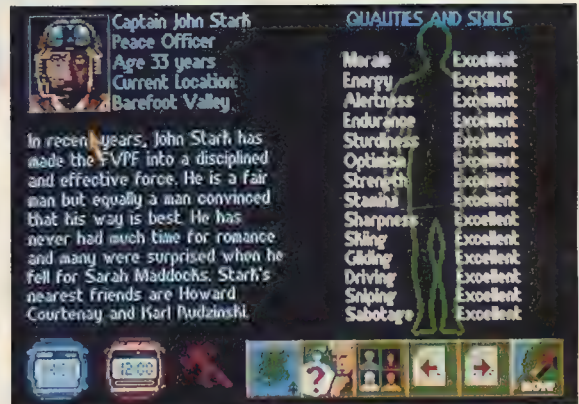
Damit nicht nur Actionfreunde auf Ihre Kosten kommen, spielen Strategie und Taktik eine große Rolle. Erstmal müßt Ihr Eure Truppe finden. Jeder Charakter hat besondere Fähigkeiten, Begabungen und Abneigungen. So kann es pas-

sieren, daß Ihr einen Charakter erwischt, der besonders gut in Sabotage ist, aber einen Ski nicht von einer Banane unterscheiden kann. Es ist auch wichtig, welcher Charakter ein neues Mitglied Eurer Truppe rekrutiert. Es könnte nämlich sein, daß derjenige, den Ihr anwerben wollt, den Werber überhaupt nicht leiden kann.

Dann ist da noch eine fiese, zoombare Übersichts-

karte (die ganzen 160 000 Quadratmeilen auf 30 Quadratzentimeter gequetscht), auf der der Standort aller Menschen, Gebäude und Feinde kontrolliert werden kann.

Midwinter wird voraussichtlich Anfang März erscheinen und ca. 90 Mark kosten. Geplant sind Versionen für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs. Die ST-Version wird zuerst erscheinen. mh



Der Charakterbildschirm eines Eurer Leute (ST)

Wer sagt denn, daß das nicht geht?

Nehmen Sie doch 'mal Ihre ASM 190 zur Hand: Auf Seite 14 und 15 ein HIT- Stern für den Titel INTERPHASE. Bei uns kostet der Hit nur

DM 59,90 für ATARI ST
DM 59,90 für AMIGA

Blättern Sie weiter auf Seite 18. Den Hit Battle Squadron kriegen Sie für Ihren AMIGA bei uns für nur DM 59,90

Gleich nach dem Feedback (Seite 28 & 29) steht: "HARD DRIVING" - technisch brillant und hochinteressant. Ein superes Fahrgefühl! Und genau diesen Hit haben wir für

DM 29,90 C-64 Disk (kein Druckfehler!!!)
DM 25,90..... C-64 Cass
DM 29,90..... CPC Schneider Disk
DM 25,90..... CPC Schneider Cass
DM 39,90..... AMIGA
DM 39,90..... ATARI ST
DM 49,90..... PC & komp.

Daß der Hit Chase H.Q. bei uns für den

AMIGA nur..... DM 59,90
ATARI ST..... DM 59,90
C-64 Disk..... DM 35,90
C-64 Cass..... DM 29,90
CPC Disk..... DM 35,90
CPC Cass..... DM 29,90

kostet, wird Sie kaum noch wundern (Test auf Seite 40).

PROGRAMME!

WIR LIEFERN

AUSSCHLIEßLICH

ORIGINAL-PROGRAMME

DER HERSTELLER-

ZU NIEDRIGEN PREISEN!

Public-Domain-Software

Wir haben über 5000!!! Disketten aus (fast) allen Gebieten und PD-Serien, die wir ab DM4,00 weitergeben (natürlich auch auf 3,5" ab DM5,00)! Inhaltsverzeichnis und Kurzbeschreibungen auf:

- 10 Disketten 5,25" für PCs..... DM15,00
- 2 Disketten für AMIGA..... DM10,00
- 1 Diskette für ATARI ST..... DM 5,00

Die TOPSELLER zu SUPERPREISEN !!!

Jetzt kramen Sie doch 'mal in Ihrer ASM Sammlung nach.....

Über das Programm CALIFORNIA-GAMES finden Sie 'was in 10/88 S.119, über MORPHEUS ist der Test in 9/88 Seite 50 und RIMRUNNER kommt in Heft 5/88 Seite 15 vor. ABER JEDES dieser Programme für C-64 Disk können Sie für nur ***14,90*** bei uns kaufen.

Bei Fragen bitte anrufen: 09 11 / 28 82 86

Auch bei den neuen Titeln können sich unsere Preise sehen lassen:

It came out from the desert AMIGA 59,90
Typhoon Thompson ATARI ST 49,90
Future Wars ATARI ST 59,90 AMIGA 59,90
Borodino ATARI ST 69,90 AMIGA 69,90 PC 69,90
OMEGA
ATARI ST 69,90 AMIGA 69,90 PC 69,90

**SOFORT-BESTELLUNG
PER TELEFON
09 11 / 28 82 86**

ULTIMA 3

Wir haben das Super-Adventure zu einem Superpreis: C-64 Disk-version bei uns nur 19,90

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: bei Vorkasse mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11 / 28 82 86

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer

☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90)

☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.

Bitte Anschrift nicht vergessen

Unterschrift

T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

PC-Engine II: Super Grafx

Kaum hat sich die quadratische Edel-Spielkonsole in Japan durchgesetzt, schon kann man dort den Nachfolger, die "Super Grafx" kaufen. Den Abmessungen dieses wuchtigen Gerätes zum Trotz (die Super Grafx ist ungefähr doppelt so lang, doppelt so dick und doppelt so tief wie die normale PC-Engine), hat sich das Innenleben nicht großartig verändert. Nach wie vor werkeln die drei berühmt-berüchtigten Custom-Chips. Allerdings werden insgesamt 128 KByte RAM (zum Vergleich: die alte PC-Engine hatte 64 KByte RAM) zur Verfügung gestellt. Zudem hat sich die Anzahl der Sprites verdoppelt (Flackern ade) und



Rasante 3D-Action mit "Battle Ace" auf der Super Grafx

die Super Grafx beherrscht ab sofort das "Zwei-Ebenen-Scrolling" (der Lieblings-Trick der Mega Drive-Programmierer).

Erfreulicherweise ist die Super Grafx abwärtskompatibel. Alle Module für die PC-Engine

laufen problemlos. Im Moment gibt es leider erst ein einziges Spiel, das die speziellen Fähigkeiten der Super Grafx ausnützt. "Battle Ace" ist ein 3D-Action-Flugsimulator à la "Afterburner" und spielt sich hervorragend. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. Weitere Module sind für das Frühjahr angekündigt.

Die Peripherie der PC-Engine läßt sich nur zum Teil weiter verwenden. Alles, was an den Joypad-Stecker und den Expansion-Port (diverse Booster etc.) angeschlossen wird, kann auch an der Super Grafx betrieben werden. Das CD-ROM läuft leider nicht.

Die negative Überraschung ist der Preis. In Deutschland wird die RGB-Version der Super Grafx vorerst nicht unter 700 Mark zu haben sein. Ein Test auf Herz und Nieren folgt,

sobald etwas mehr als nur ein Spiel für die Super Grafx erhältlich ist. Das Testgerät wurde uns freundlicherweise vom Computershop Gamesworld in München zur Verfügung gestellt. *mg*

Nintendo vor Gericht Teil 2

In der letzten *POWER PLAY* haben wir berichtet, daß Nintendo im Clinch mit Grauimporteuren von Nintendo Hardware und Software liegt. In den USA dreht man den Spieß gerade um. Dort wird Nintendo von Dennis Eckart, einem Mitglied des Repräsentantenhauses, beschuldigt, den in der Verfassung der USA verankerten Wettbewerb zu unterdrücken. Nintendo baut nämlich für Europa, Asien und Amerika unterschiedliche Maschinen, wodurch Module nicht mehr ausgetauscht werden können. Außerdem würde Nintendo unfaire Verträge mit Herstellern abschließen. Eckart regte eine Untersuchung gegen Nintendo an, um gegen eine eventuelle Monopolstellung am Spielmarkt vorzugehen. Howard C. Lincoln, Senior Vize-Präsident von Nintendo Amerika, wies die Anschuldigungen mit der Begründung zurück, daß Nintendo keine Gesetze verletzt hätte. Die Geschäftspraktiken wären von Nintendo gründlich überprüft und als legal befunden worden. *hf*



Imposanter Anblick: PC-Engine Super Grafx

Black Tiger: Capcoms schwarzer Tiger kommt

Bei U.S. Gold werden weiterhin fleißig Spielautomaten des japanischen Herstellers Capcom umgesetzt. Das nächste Actionspiel aus dem Capcom-Stall, das für Heimcomputer erscheint, wird "Black Tiger" sein. In sechs Levels

kämpft der Titelheld gegen das Böse schlechthin. Die Welt ist ein dunkler, böser Ort, an dem Monster und Dämonen aller Handelsklassen ihr Unwesen treiben. Zu Beginn hat der Tiger-Krieger nur eine Standard-Keule in der Waffenhand. In Lä-

den kann er allmählich seine Bewaffnung verbessern, wenn er genug Münzen gesammelt hat, um den Ladenbesitzer zu bezahlen. Neben Gegnern satt stößt man beim Herumtiggern auch auf Töpfchen, in denen Kleingeld versteckt ist und

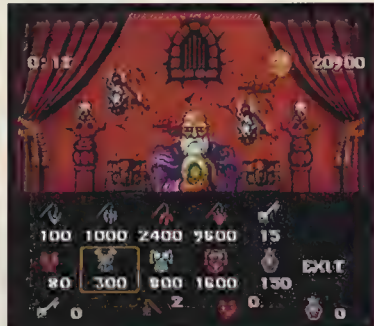
Schatzkisten, die nur mit einem Schlüssel geöffnet werden können. Springen und Schlagen sind die dominierenden Spielelemente. Das Action-Spektakel in der Unterwelt soll in Kürze für Amiga, Atari ST und C 64 erscheinen. *hl*



Mit dieser Keule gibt's 'ne Beule (ST)



Der Laden ist rund um die Uhr geöffnet (ST)



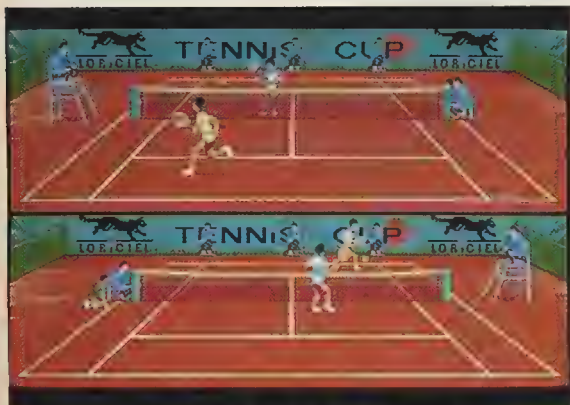
Was mag wohl im Töpfchen sein? (ST)

Tennis-Cup von Loricel

Mit "Great Courts" gibt es erst eine halbwegs vernünftige Tennis-Simulation für 16-Bit-Computer. Dieses Sportspiel von UBI-Soft wird bald Konkurrenz von Loricels "Tennis-Cup" bekommen. Besonderes Kennzeichen des Programms, das in Kürze für Amiga und Atari ST erscheinen

soll: Der Bildschirm ist in zwei Hälften geteilt, in denen jeder Spieler den Platz aus seiner Sicht sieht. Ihr könnt sowohl im Einzel als auch im Doppel spielen. Den glasklaren Digi-Effekten unserer Demo-Version nach dürfte der Sound außerdem besonders realistisch werden.

hl



Schmetterfreuden im Doppel mit "Tennis-Cup" (Amiga)

Kick Off geht in die Verlängerung

Mit der hektischen Fußball-Simulation "Kick Off" landete das englische Softwarehaus Anco einen Überraschungshit. Wen wundert's also, daß nun mit "Extra Time" eine Zusatzdiskette nachgeschoben wurde, die Kick Off-Besitzern neue Features beschert. So kann man eine Liga jetzt auch auf zwei anderen Schwierigkeits-Stufen spielen.

chen gestreng über Fouls. Außerdem gibt's vier neue Spiel-taktiken und eine verfeinerte Steuerung (auch beim Torwart).

Extra Time kostet um die 40 Mark (Diskette für Atari ST und Amiga). Es läuft nur in Verbindung mit dem Kick-Off-Hauptprogramm. Für Kick-Off-Dauerspieler lohnt sich diese Anschaffung mit Sicherheit, obwohl eine Reihe von möglichen Verbesserungen übersehen wurden. So werden beim Liga-Modus nach wie vor drei Punkte für einen Sieg vergeben (englische Zählweise); außerdem ist man hier weiterhin auf acht Mannschaften beschränkt.

hl

Virus bei Ghouls'n Ghosts

Vorsicht vor der Amiga-Version des US Gold-Spiels "Ghouls'n Ghosts": Auf den Original-Disketten befindet sich ein Virus. Es handelt sich dabei um einen sogenannten "Boot-Block-Virus", den "Lamer-Exterminator 2". Er kopiert sich auf jede Diskette, sofern diese nicht schreibge-

schützt ist. Das alleine wäre noch nicht weiter schlimm: Der Virus zerstört jedoch nach einer gewissen Zeit die Diskette. Was kann man dagegen tun? Zunächst sollte man immer, wenn man Ghouls'n Ghosts gespielt hat, den Amiga aus-

schalten, und nicht einfach das Spiel mit "Ctrl-Amiga-Amiga" abbrechen. Zum anderen muß die Original-Diskette schreibgeschützt sein. Der Virus ist dann zwar immer noch da, kann aber kein Unheil anrichten.

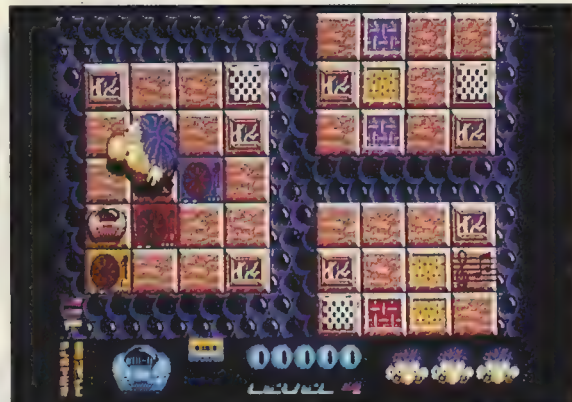
hf

Jumping Jack Son

Infoframes will in Kürze "Jumping Jack Son", ein putziges Geschicklichkeits-Spiel rund um das Thema Musik veröffentlichen. Wir hätten Euch gerne schon in dieser Ausgabe einen Test präsentiert, doch die vorliegende Vorab-Version, die an die gesamte Presse geschickt wurde, ist für unsere Begriffe nicht testbar. Dum-

merweise fehlen immer noch wichtige spielerische Elemente, einige Level und der komplette Sound, der laut Infoframes erst Anfang Februar fertig wird. Da wir Euch keine "getürkten" Tests von halb fertigen Versionen vorsetzen wollen, folgt der ausführliche Test in einer der nächsten Ausgaben.

mg



Noch nicht fertig: das musikalische Spiel "Jumping Jack Son" von Infoframes. Das Bild zeigt die ST-Version.

Letzte Meldung

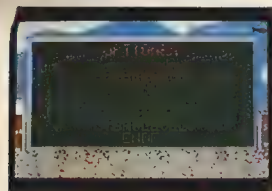
■ Die Bitmap Brothers haben für den Herbst "Speedball 2" für Amiga, ST und MS-DOS angekündigt.

■ Electronic Arts wurde von Commodore für "Deluxe Paint III" mit dem "Enterprise & Vision"-Preis ausgezeichnet.

■ Microprose England hat ab sofort ein fest angestelltes "In-House"-Programmiererteam. Die Zusammenarbeit mit freischaffenden Programmierern soll trotzdem weiter ausgebaut werden.

■ Electronic Arts hat "Imperium", ein in England entwickeltes Strategie-Spiel, angekündigt. Es soll im März für Amiga und Atari ST, im Sommer für PCs auf den Markt kommen.

■ Der Streit um "Rainbow Islands" ist geschlichtet: Das tolle Geschicklichkeits-Spiel wird in Kürze von Ocean veröffentlicht



Neue Menüpunkte beschert die Extra-Time-Diskette

Verschiedene Platzverhältnisse beeinflussen Schnelligkeit und Aufprallverhalten des Balles. Der Wind kann in mehreren Stufen bis zu "irrsinnig" eingestellt werden und ein paar neue Schiedsrichter wa-

Ubisoft: Vier neue Spiele kommen aus Frankreich

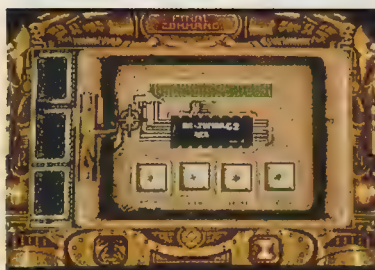
Nach 18 Monaten Entwicklungszeit und mehrfachen Ankündigungen könnte es jetzt soweit sein. B.A.T., das Rollenspiel-Actionadventure aus dem Hause Ubisoft, soll nun endgültig Mitte März erscheinen. Ihr steuert einen Geheimagenten, der einen Oberfinstlerling ausschalten soll. Über 1100 verschiedene Orte müssen besucht, mit sieben anderen Rassen kann Kontakt aufgenommen werden. Ihr fliegt u.a. mit Eurem Privat-Flugzeug über eine Wüste und programmiert einen Armband-Computer nach eigenen Wünschen. B.A.T. wird komplett per Maus gesteuert. Zusätzlich soll der ST-Fassung ein kleiner Hard-

Menschheit zu retten. Da sieht man's wieder: die Hintergrundgeschichten werden nicht besser; das beweist das Grafik-Adventure Final Command, von dem dieses Drama stammt. Das Spiel wird in Bälde für den Atari ST und den Amiga erscheinen und neben einer Masse guter Grafik auch fetzige Sound-Effekte bieten.

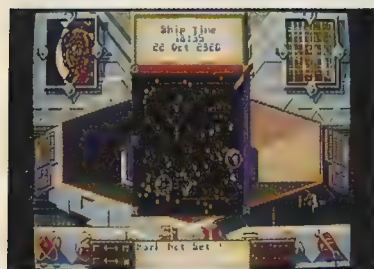
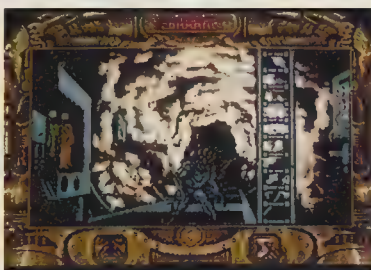
In "The Teller" bekommen Sie für ein paar Sekunden ein Bild zu sehen, das aus vielen Teilchen besteht. Dann wird der Bildschirminhalt kräftig geschüttelt und alle Teilchen fallen durcheinander — viel Spaß beim Puzzeln. Und als ob das nicht schon schwer genug wäre, sind ein paar Blindgänger



The Teller: Bunte Grübelei für bis zu drei Spieler (ST)



Grusel-Adventure mit Edelgrafik und tollen Sound: Final Command



Vorsicht vor schwarzen Löchern: "Gravity"

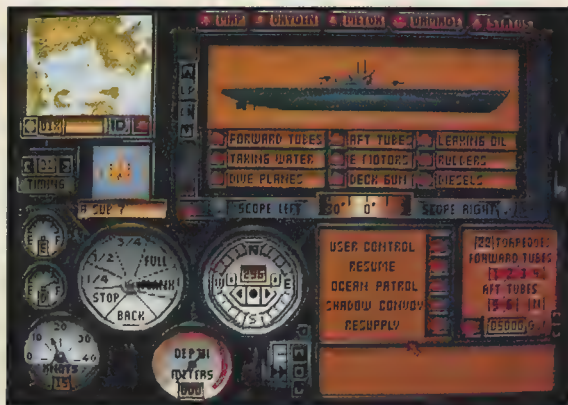


Zeitreisen auf dem Jahrmarkt mit "Theme Park Mystery"



ware-Zusatz beiliegen, die den mageren Sound des STs erheblich verbessert. B.A.T. erscheint zuerst für Atari ST, dann für Amiga und MS-DOS.

"Final Command", die zweite Ubisoft-Neuheit, spielt in der Zukunft. Nachdem sich die Menschheit in einem 20jährigen Krieg die Köpfe platt schlug, mußten erst die bösen Aliens kommen, bevor sich die gespaltenen Lager wieder einigten. Schon antwortet ein wichtiger Außenposten der Galaxie nicht mehr — ob da die Aliens ihre Tentakel im Spiel haben? Der Spieler zieht mit einer Laserpistole, einem Mini-Computer und einem telepathischen Kopfhörer los, um die



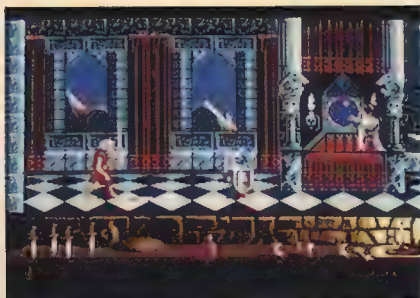
Leise tuckern die Dieselmotoren und das Wasser des Atlantiks plätschert vor sich hin: Wolfpack (MS-DOS)

untergemischt. Nicht jedes Teilchen paßt also; außerdem müssen Sie unter Zeitdruck handeln. The Teller erscheint in Kürze für den Atari ST.

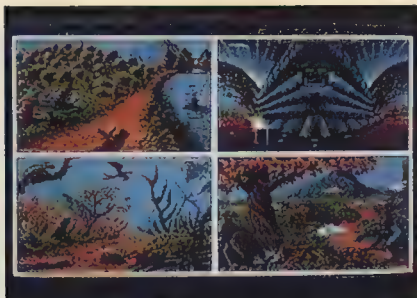
al/mh

Mirrorsofts Frühjahrs- Offensive

Kaum durchbrechen die ersten Blümlein die dünne Schneedecke, schon kündigt Mirrorsoft eine ganze Reihe von neuen Spielen an. Unter



Dieser putzige Kerl ist der Held Fred (ST)



Edelrollenspiel der Extraklasse: B.A.T. (ST)



Freie Fahrt für U-Boote mit "Wolfpack"

dem Label Imageworks erscheint im März "Gravity" für Amiga und Atari ST (MS-DOS etwas später). Hier kommen sowohl Flinkfinger als auch Denker auf ihre Kosten. Sie steuern ein Raumschiff durch ein fremdes Universum, wo es von schwarzen Löchern nur so wimmelt. Diese sollte man tunlichst umfliegen. Die "Black

Holes" werden immer mehr, da sie von Ihren Feinden zwecks Energiegewinnung und blinder Zerstörungswut "gebaut" werden. Während die Gegner also dafür sorgen, daß immer mehr Sonnen Systeme umgewandelt werden, kümmern Sie sich um den Aufbau von neuen Planetensystemen.



Für Flinkfinger und Denker: "Gravity" von Imageworks

In "Theme Park Mystery", ebenfalls von Imageworks, tummeln Sie sich in einem ehemals gigantischen Vergnügungspark. Wunder der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft wurden hier gezeigt. Seit einiger Zeit ist er allerdings wie ausgestorben. Es heißt, daß es hier nicht mit rechten Dingen zugehe. Dem

wollen Sie nun auf den Grund gehen und stürzen sich in ein abenteuerliches Action-Adventure. Bis zum Herbst müssen sich die Amiga-, ST- und PC-Besitzer leider noch gedulden.

Schließlich hat Mirrorsoft noch einen neuen U-Boot-Simulator für uns auf Lager. "Wolfpack" spielt im Herbst 1942, der Schauplatz ist der Nordatlantik. Sie können verschiedene vorgegebene historische Missionen nachspielen oder mit einem eingebauten

Editor beliebig viele eigene Aufträge basteln. Durch ein neues Packverfahren hat Mirrorsoft gute 1,2 MByte an Daten auf eine 360-KByte-Diskette gequetscht. Die MS-DOS-Version, die mit Digi-Grafik verzückt, wird voraussichtlich Ende Februar erscheinen, Amiga- und Atari ST-Fassungen sollen kurz darauf folgen. *mg/mh*

Einladung...

...ins Software-Paradies!

LATELIER Duisburg

Software-Katalog!

Formen Sie unseren kostenlosen Software-Katalog an!

- über 100 Seiten stark
- randvoll mit Programmen und Computerbüchern

Heute noch nebenstehenden Gutscheine ausfüllen und einsenden



Riesenauswahl!

Wählen Sie aus über 5000 Programmen und über 2000 Computerbüchern Ihren Artikel.

In Selbstbedienung, oder mit fachkundiger Beratung, ganz wie Sie wünschen.

SOFTSHOP
Ihr Computer träumt von uns!

4100 Duisburg 1, Sonnenwall 83
Tel. 0203/224 09, Fax: 0203/29756

Gutschein

für einen der umfangreichsten Software-Kataloge Deutschlands!

Kostenlos

Name _____
Straße _____
PLZ+Ort _____
Telefon _____
Computer _____

NEUE TOP-ANGEBOTE

- ☐ MS-Flight IV PC Incl. dt. Handb. 159,-
- ☐ Rock'n Roll Amiga dt. 61,-
- ☐ North & South Amiga dt. 52,-

Datum _____ Unterschrift _____

Für Bestellungen einfach ankreuzen!

Versand erfolgt per Nachnahme

zugleich 6,- DM Versandkosten

Ausland 12,- DM Versandkosten

(Katalog alleine versandkostenfrei!)

SOFTSHOP, Sonnenwall 83, 4100 Duisburg 1

Atari drängt mit einem kleinen farbigen und tragbarem Telespiel auf den Markt: Lynx.

LYNX im Test

Die Vorfreude war groß, als das Paket mit dem Lynx eintraf. Allerdings staunten wir zunächst nicht schlecht: Das Paket war ein wahres Monstrum, entpuppte sich aber dann hauptsächlich als eine Ansammlung von Verpackungsmaterialien. Das Lynx selber ging fast unter: So groß, wie eine VHS-Video-Kassette, schwarz, ein Display in der Mitte und mit vielen Knöpfchen scheint es eher ein medizinisches Instrument von "Pille" McCoy auf Raumschiff Enterprise zu sein.

Am auffälligsten ist der kleine Bildschirm, mit dem in einer Auflösung von 160 x 102 Pixeln 16 Farben gleichzeitig aus möglichen 4096 dargestellt werden. Die Helligkeit des Displays läßt sich stufenlos einstellen. Links neben dem Display sitzt das Steuerkreuz und die Ein/Aus-Schalter. Rechts ist der Lautsprecher installiert. Man kann auch einen normalen Walkman-Kopfhörer anschließen. Ober- und unterhalb des Lautsprechers sind zwei Paare von Feuerknöpfen angeordnet, die exakt die gleichen Funktionen haben und von denen ein Paar für Linkshänder gedacht sind. Man kann die Grafik im Display durch eine Tastenkombination auf den Kopf stellen und dreht das Lynx einfach um; die Feuerknöpfe sitzen dann auf der linken Seite. Außerdem sind rechts drei Tasten, mit denen man das Spiel anhält, die



Vier Spiele gibt's bisher fürs Lynx, "California Games" liegt bei

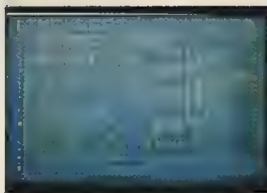
Schwierigkeit ändert und wie schon erwähnt, das Bild auf den Kopf stellt. Außer dem Anschluß für den Kopfhörer besitzt das Lynx einen Eingang für die Stromversorgung und einen Anschluß, "Comlynx" genannt, mit dem bis zu acht Geräte gekoppelt werden und mehrere Personen beim gleichen Spiel mitmachen können. In der Verpackung liegt dazu gleich das Comlynx-Kabel bei.

Da man mit dem Lynx auch unterwegs spielen können soll, muß es unabhängig von der Steckdose mit Batterien betrieben werden. In der Rückseite des Gerätes gibt es dazu ein Fach, in das sechs Batterien vom Typ AA eingesetzt werden (die gleichen wie beim Walkman). Nach dem Einschalten zeigte sich noch eine weitere Besonderheit: Das Display wird von der Rückseite beleuchtet. Dadurch kann man auch bei schlechter Beleuchtung prima spielen. Allerdings darf man während des Spiels das Gerät nicht stark kippen, sonst sieht man auf dem Bildschirm nicht mehr viel. Je nach Blickwinkel kann man mit dem Helligkeits-Regler die Farben optimal einstellen. Ein neugieriger Zuschauer, der nicht genau aus dem gleichen Winkel auf den Bildschirm schaut, sieht jedoch so gut wie nichts mehr.

Eine große Ernüchterung kam nach einer halben Stunde Spielzeit: Das Lynx gab, trotz



Die Module sind schwergängig



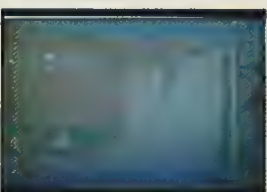
Roboterspiel "Electrocop"



Die Anschlüsse des Lynx



Ballerspiel "Gates of Zendocon"



Skateboarden beigelegt

neu gekaufter Batterien, den Geist auf. Wir kauften weitere Batteriesätze und probierten das Ganze wieder und wieder. Aber auch beim fünften Packet weigerte sich das Lynx, länger als eine halbe Stunde zu funktionieren, es schaltete sich danach einfach ab. Pro behalber legten wir uns teure Alkaline-Batterien (die mit dem Kupferkopf) zu, und siehe da: Das Lynx arbeitete vier Stunden einwandfrei. Allerdings kosten sechs Stück so rund 15 Mark, ein teures Vergnügen für vier Stunden Spiel.

Auch sonst macht das Lynx nicht den Eindruck, als hätten die Entwickler das Gerät bis ins Letzte durchdacht. Es ist ziemlich schwierig, die Batterien wieder aus dem Fach zu entfernen. Eine Griffmulde, die für diesen Zweck ideal wäre, fehlt. Und da die Batterien sehr fest sitzen, braucht man schon lange Fingernägel, um sie auszuwechseln. Die gleichen Probleme gibt es, wenn man das Modul austauschen will. Auf die Art und Weise, wie der Aufkleber verspricht das Modul herauszubekommen, funktioniert es nämlich nicht (meine Freundin ruinierte sich zwei Fingernägel). Erst mit einer Zange konnte ich das widerspenstige Modul entfernen. Es bleibt zu hoffen, daß dieser Fehler nur bei unserem Testmodell auftrat und nicht bei allen Geräten zu finden ist. Sonst kann es passieren, daß Atari einen Berg durch Werkzeuge demolierte Lynx reparieren darf.

Wenn es Ende März in den Läden steht, wird's dafür vier Spiele geben. Bis Ende des Jahres soll sich die Zahl auf rund zwanzig erhöhen. Das von den Heimcomputern bekannte "California Games" liegt jedem Lynx bei und enthält vier separate Spiele: BMX-Radfahren, Wellen-Surfen, Skateboard fahren und das soge-

nannte "Foot-Bag". Beim BMX-Spiel muß man in eineinhalb Minuten durch eine Stock- und Stein-Strecke rasen, während man beim Wellensurfen sich so lange wie möglich auf einer Welle halten und mit seinem Brett an der Kuppe Kunststückchen vollführen muß. Beim Skate-Boarden muß man auf einer speziellen Skateboard-Bahn mit seinem Board ebenfalls Kunststücke vollführen. Foot Bag ist wiederum ein spezielles amerikanisches Spiel, bei dem mit den Füßen, Knien und dem Kopf ein kleiner Ball immer wieder in die Luft getreten werden muß, ohne daß er im Sand landet.

Das zweite Spiel, das uns zum Test zur Verfügung steht, ist "Electrocop". Als eine Art Mischung aus Mensch und Roboter dringt man in ein Gebäude ein, um die Tochter des Präsidenten zu befreien. Interessant bei dem Spiel ist der Blickwinkel. Läuft man nach links oder rechts, verschiebt sich der Hintergrund in die entsprechende Richtung. Wenn man aber nach vorne oder hinten geht, wird der Hintergrund dreidimensional vor- oder zurückgeschoben. Durch Türen gelangt man in andere Räume. Meistens sind die Türen versperrt, so daß der Electrocop am Computer-Terminal auf den Geheimcode für die Tür warten muß. In den Räumen findet man auch Wandschränke mit Extra-Waffen. Diese wiederum braucht man, um sich der verschiedenen herumlaufenden Roboter-Gegner zu erwehren. Man hat nur eine Stunde Zeit, um die Tochter in dem Labyrinth zu finden. Die Zeit läuft außerdem in realer Zeit ab; eine Uhr läuft in der rechten oberen Ecke mit — bis nach einer halben Stunde die Batterien versagen, wenn man

nicht teure Batterien gekauft hat. Die Grafik des Spiels ist gut, wobei gerade der 3D-Effekt umwerfend ist. Auch die Musik ist sehr hörensenswert, sie bleibt aber, während man in den Gängen herumrennt, immer gleich. Weniger gut hat mir das Spiel selber gefallen. Man kann nämlich nicht vorhersehen, ob um die nächste Ecke nun ein Roboter angeheult kommt oder nicht. Berührt einen dieser, kann man eine kurze aber entscheidende Zeit nicht reagieren. Der Gegner rennt stur weiter und stößt einen immer wieder an — keine Chance da wegzukommen.

Das dritte Spiel, "Blue Lightning", ist eine Variante von Segas "After Burner". Man fliegt mit einem Düsenjäger über ständig wechselnde Landschaften und schießt mit Bordkanone und Lenkrakete alles ab, was sich in den Weg stellt. Dabei wird die Landschaft aus der Sicht des Fliegers dargestellt. Gegner, Raketen, Wolken, Bäume oder Auspuffgase der abgeschossenen Lenkraketen werden beim Näherfliegen größer und zischen am Düsenjäger vorbei. Der Effekt kommt durch das hardwaremäßige Vergrößern der Sprites zustande. Das Spiel selber bringt schon Spaß, die Level sind irre lang, und es kommt immer wieder was Neues. Während man im ersten Level nur auf gegnerische Jäger schießt, hat man im zweiten

Boden- und See-Ziele. Jeder Level hat ein Paßwort, so daß man später nicht immer ganz von vorne anfangen muß. Eine fantastische Demonstration, was das Lynx zu leisten vermag und obendrein ein gutes Spiel.

Das letzte Spiel, das uns zum Testen zur Verfügung stand, ist das Ballerspiel "Gates of Zendocon". Wie sollte die Story auch anders sein: Mit einem kleinen Raumschiff fliegt man gegen die Bösen des Universums. Zur Verteidigung hat man einen Laser, Bomben und ein Schutzschild. Der Laser bleibt solange eingeschaltet, wie man die Feuer-Taste drückt. Pro Tastendruck wird allerdings nur eine Bombe abgeworfen. Den Schutzschirm wiederum aktiviert man mit der zweiten Feuer-Taste. Wenn man von einem Gegner berührt oder getroffen wird, fliegt das Schiff allerdings nicht gleich in die Luft. Beim ersten Treffer fällt der Schutzschirm aus, beim zweiten geht der Laser flöten, so daß man sich nur noch mit den Bomben verteidigen kann. Erst beim dritten Treffer muß eines der vier Ersatz-Schiffe ran. Schafft man es, mit dem defekten Schiff bis zum nächsten Tor zu kommen, nach denen das Spiel seinen Namen hat, wird es repariert. Die Tore kann man benutzen, man muß aber nicht unbedingt dort hinein fliegen. Sie transportieren einen zusätzlich in

andere Abschnitte des gegenwärtigen Universums. Läßt man einmal ein Tor aus, nimmt das Spiel gleich einen anderen Verlauf. Man sollte sich von den ersten Levels nicht täuschen lassen: Was später noch alles an Grafik und interessanten Gegnern kommt, läßt andere Spiele auf Heimcomputern verblassen: Röhren, die das Schiff aufsaugen, widerliche Augen, die an Pflanzenstengeln wachsen, Steine, die bei einem Treffer in kleinere und die wieder in noch kleinere Steinchen zerplatzen, Inseln mit herabtropfenden tödlichen grünen Säuren. Ein Ende ist nicht abzusehen. Das Raumschiff steuert sich zwar sehr träge, das stört nach kurzem Spiel aber nicht weiter. Auch hier bekommt man, wie bei Blue Lightning, bei jedem Betreten der Tore ein Paßwort. Alles in allem ist das Lynx ein nettes technisches Gerät. Ob das Gerät für unterwegs jedoch so geeignet ist, bleibt fraglich. Batterieverbrauch und ein unhandliches Gehäuse machen den Spielspaß auf längere Zeit eher zur Tortur. Die Spiele des Lynx sind zwar größtenteils gut, lassen aber die typische Genialität vermissen, weswegen man sich ein neues Spielgerät erst zulegt. So würde ohne "Super Mario Bros." Nintendo wesentlich weniger Entertainment-Systeme verkauft haben und Sega ohne "Alex Kidd in Miracle World" alt aussehen. Bei Atari vermißt man bisher solche Spiele.

Die drei Module "Chip Challenge", "Monster Demolition" und "Gauntlet" sind die nächsten, die für das Lynx erscheinen sollen. Wir werden darüber berichten. Das Testmuster wurde uns freundlicherweise vom CWM-Versand in Vienenburg geschickt. hf

POWER-Wertungen

Titel	Grafik	Sound	POWER-Wertung	Preis (Mark)
Blue Lightning	80 %	67 %	75 %	69
California Games %	71 %	56 %	72 %	—
Electrocop %	68 %	72 %	38 %	69
Gates of Zendocon %	76 %	72 %	73 %	69



Das Flieger-Kampfspiel "Blue Lightning" in Aktion



Noch mal "Gates of Zendocon", diesmal der Panzer-Level

CHART



COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Hero's Quest	Sierra On-Line
2. Sim City	Maxis
3. Flight Simulator 4.0	Microsoft
4. Their finest Hour	Lucasfilm
5. Leisure Suit Larry III	Sierra On-Line
6. Carmen Sandiego-Time	Broderbund
7. John Madden Football	Electronic Arts
8. Chessmaster 2100	Software Toolworks
9. M1 Tank Platoon	Microprose
10. Battle Chess	Interplay



COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Paperboy	Encore
2. Batman — The Movie	Ocean
3. Nigel Mansell's Grand Prix	Martech
4. Crazy Cars	Hit Squad
5. Strider	US Gold
6. Indiziertes Spiel	
7. Robocop	Ocean
8. Short Circuit	Hit Squad
9. Altered Beast	Activision
10. Ghosts'n'Goblins	Encore



VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Twin Bee 3	Nintendo	Konami
2. Tetris	Gameboy	Nintendo
3. Mother	Nintendo	Nintendo
4. Pinball 66	Gameboy	HAL
5. Famistar Baseball	Nintendo	Namcot
6. Super Mario Land	Gameboy	Nintendo
7. Super Mario Bros. 3	Nintendo	Nintendo
8. Hyper Loderunner	Gameboy	Bandai
9. Cloud Master	Nintendo	Taito
10. Motocross Maniacs	Gameboy	Konami



VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Gameboy mit Tetris	Gameboy	Nintendo
2. Tetris	Nintendo	Nintendo
3. Super Mario Land	Gameboy	Nintendo
4. Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
5. Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
6. Legend of Zelda	Nintendo	Nintendo
7. Marble Madness	Nintendo	Milton Bradley
8. Strider	Nintendo	Capcom
9. Super Mario Bros. 2	Nintendo	Nintendo
10. Ninja Gaiden	Nintendo	Tecmo

LESER-HITS

TITEL
1. (1) Populous
2. (5) Indiana Jones and the last Crusade
3. (2) Zak McKracken
4. (7) Kick Off
5. (3) Microprose Soccer
6. (16) Xenon II
7. (4) F16 Falcon
8. (6) Grand Prix Circuit
9. (13) Sim City
10. (10) Pirates
11. (15) Maniac Mansion
12. (8) RVF Honda
13. (—) Lords of the Rising Sun
14. (17) Oil Imperium
15. (—) Last Ninja II
16. (12) Test Drive II
17. (11) Dungeon Master
18. (—) Leisure Suit Larry II
19. (9) Elite
20. (—) Great Courts

Jeden Monat stimmen die **POWER PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei ak-

Sahin Baran, Düsseldorf; Peter Baumann, Hamminkeln; Günther Fricke, Buxtehude; Markus Kuhn, Essen; Frank Naujoks, Lehrte; Michael Neding, Holzen; Jürgen Peham, A-Amstetten; Bernd Reichardt, Baden; Reinhold Schell, Troisdorf; Matthias Schroeder, Glashütten; Markus Seidl, A-Ebensee; Michael Ufer, Oberhausen



Der Hauptpreis: Eine PC-Engine

tuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Gebt bitte unbedingt an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal eine brandneue PC-

Die Gewinner der zwölf Spiele

Engine, die uns freundlicher Weise vom Computershop Gamesworld in München zur Verfügung gestellt wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat zehn Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion **POWER PLAY**
Kennwort: **Hitparade**
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

ATTACK

PARADE

HERSTELLER WIE LANGE DABEI

Electronic Arts	8. Monat
Lucasfilm Games	3. Monat
Lucasfilm Games	16. Monat
Anco	7. Monat
Microprose	13. Monat
Imageworks	3. Monat
Spectrum Holobyte	11. Monat
Accolade	10. Monat
Maxis	2. Monat
Microprose	27. Monat
Lucasfilm Games	24. Monat
MicroStyle	5. Monat
Cinemaware	3. Monat
Reline	3. Monat
System 3	11. Monat
Accolade	7. Monat
FLT	18. Monat
Sierra On-Line	3. Monat
Firebird	36. Monat
Blue Byte	1. Monat

Computershop Gamesworld

Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/50 22 46 3

VERKAUFS HITS

1. Indiana Jones Adv. Lucasfilm
2. Chaos Strikes back FTL
3. Super Shinobi Sega
4. Their finest Hour Lucasfilm
5. Rings of Medusa Starbyte
6. Leisure Suit Larry III Sierra On-Line
7. It came from the Desert Cinemaware
8. PC Gengin Hudson Soft
9. Starflight Electronic Arts
10. Drakkhen Infogrames

LESER-HITS LESER-HITS LESER

Amlga

1. Populous
2. Indiana Jones Adv.
3. Kick Off
4. Sim City
5. Xenon II

Atari ST

1. Populous
2. Xenon II
3. Indiana Jones Adv.
4. F16 Falcon
5. Dungeon Master

C 64/128

1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Grand Prix Circuit
4. Maniac Mansion
5. Pirates

MS-DOS

1. Indiana Jones Adv.
2. Larry II
3. Grand Prix Circuit
4. Elite
5. Their finest Hour

Sega Master

1. Wonderboy III
2. Phantasy Star
3. Golvellius
4. Wonderboy II
5. R-Type

PC-Engine

1. Dragon Spirit
2. Son Son II
3. Nectaris
4. Galaga '88
5. R-Type I

Mega Drive

1. Ghosts'n'Ghouls
2. Thunder Force II
3. Alex Kidd
4. World Cup Soccer
5. Thunder Blade

Nintendo

1. Zelda II
2. Super Mario Bros.
3. Gradius
4. RC Pro-Am
5. Ice Hockey

LESER-HITS LESER-HITS LESER

Spielautomaten (Japan)

TITEL	HERSTELLER
1. Super Monaco Grand Prix	Sega
2. Tetris	Sega
3. Winning Run	Namco
4. Flashpoint	Sega
5. Operation Thunderbolt	Taito

Spielautomaten (USA)

TITEL	HERSTELLER
1. Tetris	Atari
2. Super Monaco Grand Prix	Sega
3. Hard Drivin'	Atari
4. Super Masters Golf	Sega
5. Block Hole	Konami

Spielautomaten (Deutschland)

TITEL	HERSTELLER
1. Super Monaco Grand Prix	Sega
2. Teenage Mutant Hero Turtles	Sega
3. World Cup '90	Tecmo
4. Super Masters Golf	Sega
5. Hard Drivin'	Atari

Einname INSEL

F15 Strike Eagle II
Moonmist
Quartz
M1 Tank Platoon
Midwinter



Das Bild zeigt Martin Moth, den Marketing-Manager von Microprose UK. Oben steht ihr seine fünf "All Time Classics".

Flinke Finger gesucht

Ein Joystick wär' noch frei:
Wollen Sie als Redakteur
in der **POWER-PLAY**-Redaktion anfangen?



Wenn Sie Spaß an Computerspielen und der **POWER PLAY** haben, sind Sie vielleicht der oder die Richtige für uns. Wir suchen zur Verstärkung unserer Redaktion noch eine junge Frau oder einen jungen Mann, der/der bei uns als Redakteur (jedoch nicht als freier Mitarbeiter) arbeiten will.

Unser Wunschkandidat braucht weder Journalisten-Diplom, noch muß er fertig ausgebildeter Informatiker sein. Eine abgeschlossene Schulausbildung, gute Englischkenntnisse und eine flotte Schreibe sollte er allerdings mitbringen. Außerdem kennt er sich gut mit Computern (und den wichtigsten Computerspielen der letzten zwei Jahre) aus und ist volljährig.

Doch Vorsicht: In unserer Redaktion wird zwar viel, aber nicht ausschließlich gespielt. Für das Artikelschreiben, das Recherchieren und die Kon-

taktpflege mit Softwarefirmen muß man viel Zeit investieren.

Wir verlangen viel, doch wir haben im Gegenzug auch einiges zu bieten: ein flottes Team, eine angenehm unkonventionelle Arbeitsatmosphäre, einen gesicherten Arbeitsplatz bei einem großen Fachverlag mit guten Sozialleistungen.

Wenn Sie interessiert sind, schicken Sie noch heute Ihre Bewerbungsunterlagen los.

Ein tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, ein Bild und ein Probe-Artikel sollten nicht fehlen. Wir freuen uns über jeden Brief und hoffen, Sie schon bald in unserem Team begrüßen zu dürfen.

Bitte schicken Sie die Unterlagen an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Stellenanzeige
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Noch eine endlose Preisliste für Spiele? Nein danke!

Wir haben ein informativeres Konzept: KATALOG AUF DISKETTE! Sie haben einen IBM-kompatiblen PC? Es stört Sie nicht, daß wir uns nicht scheuen, ein paar Briefmarken zu nehmen? Dann bieten wir Ihnen einen KATALOG AUF DISKETTE mit Spielebeschreibungen, denn nur Titel und Preise sind wenig hilfreich und wofür hat man schließlich den PC?

Alles ganz einfach: Briefmarken lose in einen Umschlag (DM 2.- für 5.25", DM 4.- für 3.5"), Adresse mit Laufwerkangabe dazu und postwendend kommt unser Katalog ins Haus. Und falls er Ihnen gar nicht gefällt, haben Sie zumindest noch eine Leerdiskette! Das haben wir dem gedruckten Katalog voraus.

Vergebung, aber den Katalog gibt es nur für IBM-Kompatible. Schreiben Sie doch einfach mal.

JUST GAMES

Uwe Klein, Mittelweg 50, 6000 Frankfurt 1, Tel. 069 - 597 4506

Ehe ich's vergesse, wir machen nur Versand, aber das besonders gerne.

Ihr Firmenzeichen



dient durch häufigere
Wiederholung
auch Ihrer
Produktwerbung.

PAV

Aufgepaßt ÖSTERREICH! DYNAMIC SYSTEMS präsentiert:

Am + ST nur 649,-
IND. JONES ADV
IBM nur 699,-

Bitte fordern Sie
unsere kompl.
Preisliste für Ihr
Computersystem
an! (Völlig
kostenlos und
unverbindlich)

(Am + ST)
SIM CITY
nur 649,-

AMIGA + ST - NEWS

Rings of Medusa	GS 699,-
Drakken	a. Anfr.
Full Metall Planet	a. Anfr.
Teenage Mutant	a. Anfr.
Iron Lord	GS 699,-
Starlight	a. Anfr.
Chambers of Shaolin	GS 649,-
Kaiser Inki. Brett	S 899,-
Maniac Mansion	S 679,-
Hillstar	S 649,-

SPACE ACE
nur 949,-

AMIGA + ST - Classics

Elite	GS 549,-
Falcon F 16	GS 579,-
Great Courts	GS 599,-
Kult	GS 599,-
Leisure S. Larry 2	GS 699,-
Lords o.t.r. Sun	GS 699,-
Populous	GS 549,-
RVF-Honda	GS 649,-
Stunt Car Racer	GS 649,-
Xenon 2	GS 599,-

C 64 BESTSELLER:

Battle of Napoleon	GS 549,-
Dragon Wars	GS 549,-
F 16 Combat Pilot	GS 549,-
Mr. Heli	GS 549,-
Rock'n Roll	GS 399,-
Stunt Car Racer	GS 449,-
The Hits Thalamus	GS 449,-
Ultima V	GS 599,-

Wir versuchen
ständig
möglichst
viele Artikel
für Sie auf
Lager zu halten!

IBM & KOMPAT.

F 15 Strike Eagle 2	GS 849,-
Great Court Tennis	GS 599,-
Indy 500	a. Anf.
Leis. Larry III	GS 849,-
M 1 Tank Platoon	GS 899,-
Sword of Samurai	a. Anf.
Their finest Our	GS 749,-

SPEICHER ZUM TOPPREIS !!

ROSSMÖLLER-ABSCHALTBAR - 0 WAIT STATES

A 500 INT. 512 KB	GS 1690,-
A 500 INT. 1.8 MB (m. Fat Agnus 2 MB)	GS 5250,-
A 2000 - 8 MB mit 2 MB bestückt	GS 6790,-

SPEICHER ZUM TOPPREIS !!

Wir freuen uns auf Ihre Bestellung - schriftlich oder telefonisch. Lagernde Artikel werden innerhalb von 24 Stunden verschickt (auf Wunsch auch Express). Versand in ganz Österreich.

PC-ENGINE

Grundgerät Pal/RGB	GS 3690,-
Tiger Heli	GS 999,-
Son Son II	GS 899,-
Chan & Chan	GS 899,-
Ninja Warriors	GS 999,-
Mr. Heli	GS 999,-

DYNAMIC SYSTEMS

Hauptstraße 104
A-8784 Trieben
Tel. 03615/2736
(Mo.-Fr. von 15 - 19 Uhr)

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät Pal/RGB	GS 3898,-
Altered Beast	GS 999,-
Forgotten Worlds	GS 999,-
Ghosts & Ghouls	GS 999,-
Golden Axe	GS 999,-
Rambo III	GS 999,-

TYPHON

HOLOS

jetzt auch für den Amiga



IN
SEARCH
FOR THE
SEA
CHILD

32 Farben, ab 1MB echte Stereo-
Effekte, speziell für den AMIGA
entwickelt

Schnelle, saubere Animation in
bisher unerreichter Perfektion

3-D Effekte die Sie begeistern
werden

Anspruchsvoller Spielablauf

Broderbund

VERTRIEB: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Österreich, Kafasoft Schweiz, Thall AG

Gesucht: der beste Spielekenner



Wer sich in
der Computer- und
Videospiele-Szene

auskennt, kann bei unserem Wettbewerb
gewaltig abstauben. Neben vielen Gewinnen

lockt der Superpreis: ein Besuch in

Disneyworld in Florida, **Rainbow Arts**
gestiftet von Rainbow Arts.



Disneyworld ist eine Reise wert. Es liegt nahe der Stadt Tampa im Bundesstaat Florida, ist etwas größer als Disneyland im kalifornischen Anaheim und ein unvergeßliches Erlebnis für den, der es besucht hat. Ihr habt die Chance, zusammen mit einer Begleitperson in ein Flugzeug zu springen und vier Tage in den USA zu verbringen. Flug, Übernachtung und Eintrittskarten stiftet die Firma Rainbow Arts.

Wie man dahin kommt?
Ganz einfach:

Wenn Ihr diese Seite umblättert, findet Ihr 30 Fragen. Sie stellen den ersten Teil unseres "Super-Quiz" dar. Trennt die Mitmach-Karte aus dem Heft (Ihr findet sie bei den Power-Tips-Karten). Alles, was Ihr jetzt noch braucht, ist ein Stift und wenn möglich, ein paar alte Ausgaben der **POWER PLAY** zum Spicken. Laßt Euch ruhig ein wenig Zeit, manche Fragen sind recht gepfeffert. Nur echte Kenner der Spielszene werden alle Fragen richtig beantworten können.

Wenn Ihr Eure Karte einschickt, könnt Ihr einen von den unten genannten Preisen gewinnen — es müssen dazu mindestens 25 richtige Antworten auf Eurer Karte stehen. Um aber an die Reise nach Disneyworld zu kommen, müßt Ihr Euch noch zwei Monate gedulden. Der zweite Teil des Quiz' folgt in **POWER PLAY 4/90**, der letzte in **POWER PLAY 5/90**. Es werden je wieder 30 Fragen an Euch gestellt. Nur wer alle 90 Antworten an uns schickt, nimmt an der Endverlosung teil. Ein weiteres Kriterium: Ihr müßt mindestens 80 Fragen richtig beantwortet haben, um gewinnen zu können.

Damit Ihr nicht zu lange warten müßt, gibt es auch in dieser Ausgabe etwas zu gewinnen. Der Hauptpreis: Die Firma Commodore stiftet einen

Als
einer von
vielen Etappen-
preisen stiftete
Commodore einen
Amiga 500 (der
Monitor ist nicht
dabei)



◀ Der Superpreis dieses Wettbewerbs, der sich über drei Ausgaben erstreckt, ist eine Reise für zwei Personen nach Florida

WETTBEWERB

brandneuen Amiga 500 — damit steht heißen Spielenächten nichts mehr im Weg. Wer mehr auf Videospiele steht, wird sich über den zweiten Preis freuen: eine Sega Master System-Konsole. Und außerdem gibt's ein ganz besonderes Schmankehl mit potentiellern Sammlerwert zu gewinnen. Der Programmierer Lawrence Holland signiert exklusiv für **POWER PLAY** seine Spitzen-Simulation "Battle of Britain: Their finest hour"; wir verlosen zehn Stück davon — mitmachen lohnt sich...

Einsendeschluß für den ersten Teil des Super-Quiz' ist der 20. März 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir wünschen Euch viel, viel Glück und viel Spaß beim Lösen!

al

1. Frage

Durch welche Leistung wurden die Sowjetrussen Alexej Paschitnow und Vadim Gerassimow berühmt?

- A Sie erfanden "Tetris"
- B Sie setzten "Tetris" für den Amiga um
- C Sie programmierten die erste Textverarbeitung mit kyrillischen Schriftzeichen

2. Frage

Von welchem Programmierer stammt der Spruch "Die meisten Dinge in unseren Spielen sind so: Wir lachen drüber, niemand kapiert sie"?

- A Chris Butler
- B Marc Crowe
- C Al Lowe

3. Frage

Welchen der folgenden drei Herren kann man in "Ultima V" als Fighter in seine Party aufnehmen?

- A Iolo
- B Geoffrey
- C Mangar

4. Frage

Wie heißt der Oberschurke in Capcoms "Tiger Road"?

- A Ryu Kin Oh
- B Kin Li Wong
- C Mitsu Bi Shi

5. Frage

Zu welchem der folgenden drei Fußballer gibt es noch kein Computerspiel?

- A Bodo Illgner
- B Franz Beckenbauer
- C Emlyn Hughes

6. Frage

Wie heißen die Geschwister der Comic-Figur Starkiller?

- A Starkiller hat keine Geschwister

- B Trantor, Rygar, Gryzor und Rastan
- C Trantor, Ultima und Arnold

7. Frage

Wie heißen die beiden Helden in Tengens "Xybots"?

- A Rock und Ace
- B Hard und Heavy
- C Hard und Rock

8. Frage

Wie heißt die zu rettende Prinzessin in "Dragon Spirit"?

- A Maria
- B Alicia
- C Sonja

9. Frage

Es gibt ein Sportspiel, das den Namen des Kanadiers Wayne Gretzky trägt. Waynes Beruf ist...

- A Golf-Profi
- B Football-Profi
- C Eishockey-Profi

10. Frage

Wie heißt der Bruder von Mario in den Spielen "Mario Bros." und "Super Mario Bros."?

- A Link
- B Luigi
- C Nino

11. Frage

Welcher der drei folgenden Boxer kommt *nicht* im Nintendo-Modul "Mike Tyson's Punch Out" vor?

- A Mike Tyson
- B Macho Maga
- C Glass Joe

12. Frage

Von welchem japanischen Hersteller stammt der Spielautomaten-Klassiker "Space Invaders"?

- A Taito
- B Sega
- C Tecmo

13. Frage

Wie viele "Batman"-Computerspiele hat Ocean bisher veröffentlicht?

- A 1
- B 2
- C 3

14. Frage

Welches Computerspiel wählte **POWER PLAY** zum "Flop des Jahres 1988"?

- A Afterburner
- B Whirligig
- C Altered Beast

15. Frage

Bei welcher Software-Firma arbeitete Bob Jacob, bevor er

1986 Cinemaware gründete?

- A Electronic Arts
- B Aegis
- C Activision

16. Frage

Welche der drei folgenden Steinzeitbeschäftigungen findet man als Disziplin bei Electronic Arts' "Caveman Ughlympics"?

- A Partner-Weitwurf
- B Steine klopfen
- C Höhlenmalerei

17. Frage

Welche Staatsangehörigkeit hat "Quedex"-Programmierer Stavros Fasoulas?

- A Englisch
- B Russisch
- C Finnisch

18. Frage

In welchem Rollenspiel gibt es ein Dungeon namens "Berlin"?

- A The Bard's Tale III
- B Starflight
- C Ultima IV

19. Frage

Wie heißt der vollständige Titel dieses deutschen Adventures: "Mit Jeans und..."

- A Flammenschwert
- B Hellebarde
- C Jacke

20. Frage

Was hat "Life Force" mit "Salamander" zu tun?

- A "Life Force" ist der Nachfolger zu "Salamander"
- B Die Spiele sind bis auf die Namen identisch
- C "Salamander" ist der Nachfolger zu "Life Force"

21. Frage

Welche Nummer hat das "Attack Sub" in der gleichnamigen U-Boot-Simulation von Electronic Arts?

- A 688
- B 668
- C 686

22. Frage

Mit welchem der folgenden drei ST/Amiga-Spiele hatte 3D-Experte Jez San *nichts* zu tun?

- A Interphase
- B Starglider
- C Afterburner

23. Frage

In welchem Programm kann man als Spielfigur einen der beiden Söhne eines gewissen Yoshimoto wählen?

- A Sword of the Samurai
- B The Last Ninja II
- C Lords of the Rising Sun

24. Frage

Welche Monster hat Oberbösewicht Tarjan beim Endkampf in "The Bard's Tale III" um sich geschart?

- A Rock Demons, Black Slayers und Vampire Lords
- B Rock Demons, Black Dragons und Tarjan Warriors
- C Rock Demons, Vampire Lords und Tarjan Warriors

25. Frage

Wie hieß das erste Computerspiel, das die amerikanische Softwarefirma FTL veröffentlichte?

- A Roadwar 2000
- B Dungeon Master
- C Sundog

26. Frage

Bei welchem der folgenden Sportspiele gibt es *keine* gelben Karten (Verwarnungen)?

- A Kick Off
- B Microprose Soccer
- C Kings of the Beach

27. Frage

Von welchem Programmierer stammt der Satz "Außerdem habe ich natürlich noch nie eine nackte Frau gesehen... Alles was ich kenne, sind Pixel".

- A Marc Crowe
- B Al Lowe
- C Jim Walsh

28. Frage

Welches Benzin tankt Trantor für seinen Flammenwerfer in der 15. Folge von Starkiller?

- A Metaxo Bleifrei
- B Fresso Diesel
- C Schnell Super

29. Frage

Was haben die ST-Versionen von "Turbo Out Run", "African Raiders" und "Road Blasters" gemeinsam?

- A Alle drei sind Spielautomaten-Umsetzungen
- B Alle drei wurden in England programmiert
- C Alle drei sind Rennspiele

30. Frage

Bei welchem Lucasfilm-Games-Programm war George Lucas entscheidend am Spieldesign beteiligt?

- A "Zak McKracken": Er malte eines der Sprites
- B "Their finest Hour": Eine der Missionen wurde von ihm erfunden
- C "Rescue on Fractalus": Erst auf seine Anregung hin konnte man die Gegner abschießen

hl

POWER PLAY WETTBEWERB

Frage 1 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 6 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 11 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 16 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 21 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 26 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>
Frage 2 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 7 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 12 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 17 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 22 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 27 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>
Frage 3 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 8 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 13 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 18 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 23 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 28 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>
Frage 4 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 9 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 14 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 19 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 24 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 29 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>
Frage 5 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 10 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 15 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 20 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 25 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Frage 30 A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

CHAOS STRIKES BACK

ATARI ST

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

MS-DOS • ATARI ST • AMIGA

POPULOUS

Die Auswahl der Charaktere ist enorm wichtig: Schließlich schleppt man die Party ein ganzes Spiel mit sich herum. Wenn dann der gute Mann nicht zaubern kann, steht man fluchend da und ärgert sich, daß man nicht den richtigen genommen hat. Im Kasten sieht Ihr eine Liste aller neuen Spielfiguren, die sich im "Prison" von Lord Chaos befinden. Nicht nur die Namen

Fähigkeiten und die Hälfte der angesammelten Health, Stamina und Mana-Punkte. Von den anderen Werten wie Strength und Dexterity werden dann runde 10 Prozent abgezogen. Klar, daß die Überlebenschance mit solchen Magercharakteren nicht gerade die beste ist, dafür werden diese aber erheblich schneller befördert. Legt Euch besser nicht mit großen Monstern an... *mh*

Sumpfen und fluten, heben und senken: Im Spielklassiker "Populous" geht's göttlich zur Sache. Damit Ihr auch die höheren Levels seht, hier die schwersten Codes. Im Custom-Modus könnt Ihr übrigens statt der Codes die Nummern eingeben, das funktioniert ebenso. Der Computer spielt auf diesen Levels schon sehr aggressiv, Ihr werdet schon einige Anläufe brauchen, bevor Ihr siegreich seid. Und noch eine Bonuswelt: "Eoadiepert"; Der Computer läßt die Welt 1000 (die es eigentlich gar nicht geben kann). Frohe Erlebnisse, wenig Ritter, tiefe Stümpe und gutes Gelingen in allen Welten...

Welt	Code		
343	Saditry	363	Nimupal
344	Lowceend	364	Bildiepert
345	Qazasme	365	Ringloput
346	Veryhipold	366	Weavital
347	Minoutboy	367	Alpepil
348	Hamalowl	368	Badozjob
349	Futusk	369	Immwilinn
350	Suzdiehole	370	Hobingdon
351	Douqueas	371	Bugipert
352	Shurme	372	Shadmeout
353	Hurtpeold	373	Compt
354	Josozboy	374	Binhipbar
355	Timwildor	375	Saduter
356	Calingpal	376	Lowalin
357	Scolhole	377	Qazusdon
358	Swacelas	378	Veyinnmar
359	Killmpal	379	Minloplug
360	Euahippil	380	Hamit
361	Burnoutjob	381	Futpebar
362	Morador	382	Suzozzer
		383	Douwilinn
		384	Shiingord
		385	Hurtomar
		386	Josmelug
		387	Tirrimphill
		388	Calhipmet
		389	Scouted
		390	Swailing
		391	Killgibord
		392	Euoincon
		393	Burlofill
		394	Morthill
		395	Nirpemet
		396	Bilozed
		397	Ringikeham
		398	Weavogoon
		399	Alpocon
		400	Badmeill
		401	Imimplyory
		402	Hobhipend
		403	Bugoutme
		404	Shadenham

CompuCamp — Ferien total... ... wir machen sie!

**KOSTENLOS für alle
Power-Play-Leser!
DER NEUE GRATIS-
KATALOG '90 —
NOCH MEHR
COMPUTER
NOCH MEHR
SPORT!**



**Computer-, Sprach- und Sport-
ferien mit CompuCamp — das
Programm der Superlative:**

- Camps in Süds, Mittel- und Norddeutschland und - NEU!!! - in England
- 19 verschiedene Computersprach- und -anwendungskurse
- Von Basic und PASCAL über 9 II) verschiedene AMIGA-Kurse bis zu PC
- Einweisungen in dBASE IV, dTP und ASSEMBLER
- Computer-Spezialkurse: Hardwarebasteln und DFU für C64 und AMIGA
- 4 verschiedene Englisch-Sprachkurse im neuen Camp in England — beliebig kombinierbar mit den Computer-Lehrgängen
- 21 Super-Sportkurse: Auch einzeln buchbar! U.a. Ski, Snowboard, Bogenschießen, Tennis, Golf, Windsurfen und der ORIGINAL »AMERICAN SPORTS«-Kurs
- Der Sport-Hit: Das erste Skateboard-Camp in Deutschland mit internationalen Profi-Fahrern
- Aktivitäten für Einsteiger, Fortgeschrittene und Köhner von 10-18 Jahren. NEU: Erwachsenenkurse
- Im Frühjahr, Pfingsten, Sommer, Herbst und Winter

**... mehr Infor-
mationen im
Gratiskatalog
sofort mit
dieser Karte
anfordern!**

CompuCamp
die CompuCamp-Spezialisten

Noch schneller geht's
per CompuCamp-Hotline:
040/81 1081

Name und Rasse	Health	Stamina	Mana	Fighter	Ninja	Priest	Wizard	ST
Inkas	300	245	163	Expert	Expert	Adept	Adept	58
Itza	240	145	137	Adept	Adept	Arl.	Adept	39
Tula								
Zentauren	350	305	104	Adept	Adept	Adept	Adept	64
Tunda	320	245	121	Adept	Adept	Adept	Adept	39
Lana								

Gewinn mit POWER PLAY

Eine Traum-Reise nach Disney-World könnt Ihr gewinnen, wenn Ihr jetzt bei unserem Gewinnspiel mitmacht. Die genauen Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft. Bitte vergeht nicht, den Anfangsbuchstaben Eures Nachnamens in das Kästchen einzutragen — Ihr helft uns damit wesentlich beim Auswerten Eurer Einsendungen. Nächsten Monat stellen wir Euch dann die nächsten 30 Fragen. *al*

Absender:

(Bitte in Blockschrift ausfüllen!)

☐

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

Bitte mit
60 Pfennig
freistachen

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
Redaktion POWER PLAY
8013 Haar

POPULOUS

405	Corbond	429	Ringdipert	453	Scotkemet	477	Futsodboy
406	Birnlöw	430	Weakpoupot	454	Swaogeed	478	Suzylow
407	Sadlopick	431	Alpagzt	455	Killing	479	Douxick
408	Lowtory	432	Badepil	456	Eoadbord	480	Shieahole
409	Qazpeend	433	Immgjob	457	Burdicon	481	Hurdliad
410	Veyeaime	434	Hobitlin	458	Morkopill	482	Josqueal
411	Minkieold	435	Buglopdon	459	Nimgaztory	483	Timuloid
412	Hamogoboy	436	Shadyper	460	Bilemet	484	Caldeboy
413	Futolow	437	Coroxout	461	Flingcead	485	Scodidor
414	Suzneick	438	Bineat	462	Weavasham	486	Wekskoppal
415	Doumphone	439	Sadlikebar	463	Apsodond	487	Killingpert
416	Shiphias	440	Lowogger	464	Badycan	488	Ecalais
417	Hurtgazel	441	Oazolin	465	Imnoxil	489	Burceal
418	Joseold	442	Veryledon	466	Hobeatry	490	Morsapil
419	Timphole	443	Mindimar	467	Buglikeend	491	Nimsodjob
420	Caindor	444	Hankoplug	468	Shadqueme	492	Bilydor
421	Scoloppal	445	Futqazhill	469	Coruhum	493	Ringapal
422	Swathole	446	Suzebar	470	Bindeond	494	Weawuspert
423	Killoxias	447	Douger	471	Saddlow	495	Alpdeout
424	Eoeaeal	448	Shining	472	Lowkopic	496	Badquet
425	Burkepil	449	Hursodord	473	Qazqazhole	497	Immupil
426	Morogojob	450	Josymar	474	Verlyend	498	Hobdejob
427	Nimodor	451	Timoxing	475	Minceme	499	Bugdlfin
428	Blimpal	452	Calcahill	476	Hamasold	500	Shadwildon

CHAOS STRIKES BACK

Name und Rasse	Health	Stamina	Mana	Fighter	Ninja	Priest	Wizard	ST
Vogel								
Talon	240	202	85	Adept	Adept	Arti.	Adept	35
Airwing	300	189	70	Adept	Adept	Arti.	Adept	64
Aroc	270	200	150	Adept	Adept	Expert	Expert	54
Lala	230	230	140	Artis	Adept	Expert	Adept	32
Uniole								
Plague	410	150	160	Expert	Artis	Expert	Artis	32
Necro	376	165	128	Artis	Adept	Arti.	Expert	38
Delth	385	245	77	Expert	Expert	Craft.	Artis	56
Skelar	430	270	48	Expert	Expert	Arti.	Adept	68
Insekten								
Sling	300	270	68	Adept	Adept	Adept	Arti.	69
Slogar	250	265	70	Expert	Expert	Adept	Arti.	72
Gnatu	205	251	150	Adept	Adept	Expert	Arti.	30
Manila	200	223	173	Artis	Adept	Expert	Expert	44
Echsen								
Toadrot	250	189	92	Adept	Expert	Arti.	Adept	48
Ven	207	170	150	Craft.	Adept	Expert	Adept	46
Algor	300	250	80	Expert	Expert	Arti.	Arti.	64
Denna	320	275	65	Adept	Adept	Adept	Adept	68
Feen								
Petal	247	250	176	Jourman	Craft	Expert	1-Mast.	33
Buzzzzz	280	163	180	Jourman	Craft	Expert	Expert	31

Ich will mehr wissen über die Computer-Sprach- und Spielereien von CompuCamp. Bitte schicken Sie mir folgende Unterlagen **kostenlos und unverbindlich** zu (bitte ankreuzen!)

- ☐ Den großen Hauptkatalog '90 für Schüler und Jugendliche
- ☐ Das Computer-Urlaubsprogramm für Erwachsene

Name

Straße

PLZ/Ort

Teil.

Geburtsdatum

bevorz. Computertyp

besonders interessiert an

***** Jetzt auch ein Camp
: **NEU!** in England.
: Yeah! Go for it! *****
POP 3/90

Antwortkarte

An

CompuCamp
Gesellschaft für Computerferien
und EDV-Ausbildung mbH
Wedeler Landstraße 93
2000 Hamburg 56

60 Pf.
Ohne die
lauf
ger recht!

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

20000 Meilen unter dem Meer	L	-	-	Elite	L	-	-	A	Leisure Suit Larry II	L	-	-	P	A	Questrom II	L	-	-	P	-
Adventure of Link (Zelda II)	-	-	-	Europe Abaze	-	-	-	-	Leisure Suit Larry III	-	-	-	-	-	Reach for the Stars	-	-	-	-	
Alchemia Reality - City	-	-	-	F-14 Tomcat	-	-	-	-	Lucky Luke	-	-	-	-	-	Red Lightning	-	-	-	-	
Alchemia Reality - Dungeon	-	-	-	F-15 Strike Eagle II	-	-	-	-	Lurking Horror	-	-	-	-	-	Red Storm Rising	-	-	-	-	
Amiga Duet	-	-	-	Fairy Tale Adventure	-	-	-	-	Manhunter New York	-	-	-	-	-	Rise and Fall 2000	-	-	-	-	
Balance of Power 1990	-	-	-	Flight Simulator 2	-	-	-	-	Mantic Mansion	-	-	-	-	-	RoboCop	-	-	-	-	
Bard's Tale I oder II	-	-	-	Fire Brigade	-	-	-	-	Mar's Siege	-	-	-	-	-	Romance	-	-	-	-	
Bard's Tale II	-	-	-	Fish	-	-	-	-	Merlin	-	-	-	-	-	Russia	-	-	-	-	
Battle Hawk 1942	-	-	-	Galadriel's Domain	-	-	-	-	Major and Magic	-	-	-	-	-	Seminal (Fraboni)	-	-	-	-	
Battle of Britain	-	-	-	Gato	-	-	-	-	Millennium 2.2	-	-	-	-	-	Seminal World	-	-	-	-	
Battle of Britain 2	-	-	-	Germany 1985	-	-	-	-	Miscellaneous	-	-	-	-	-	Sex Victims from Space	-	-	-	-	
Battle of Britain 3	-	-	-	Gettysburg	-	-	-	-	Moniville Manor	-	-	-	-	-	Shadow of the Beast	-	-	-	-	
Battle of Britain 4	-	-	-	Goldrush	-	-	-	-	Navcom 8	-	-	-	-	-	Shogun	-	-	-	-	
Battle of Britain 5	-	-	-	Guinness	-	-	-	-	North American Civil War	-	-	-	-	-	Space Ace	-	-	-	-	
Black Cauldron	-	-	-	Helpman	-	-	-	-	Operation Market Garden	-	-	-	-	-	Star Trek V	-	-	-	-	
Black Knight	-	-	-	Hero's Quest	-	-	-	-	Panzer Strike	-	-	-	-	-	Star Trek VI	-	-	-	-	
Carrier Command	-	-	-	Hitler	-	-	-	-	Panzer Strike II	-	-	-	-	-	Star Trek VII	-	-	-	-	
Chase Stripes back	-	-	-	Holiday Maker	-	-	-	-	Phantasia III	-	-	-	-	-	Star Trek VIII	-	-	-	-	
Chico Quest	-	-	-	Indiana Jones (Lukasfilm)	-	-	-	-	Phantasia IV	-	-	-	-	-	Star Trek IX	-	-	-	-	
Colonel Bequest	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia V	-	-	-	-	-	Star Trek X	-	-	-	-	
Conan	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia VI	-	-	-	-	-	Star Trek XI	-	-	-	-	
Conan 2	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia VII	-	-	-	-	-	Star Trek XII	-	-	-	-	
Conan 3	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia VIII	-	-	-	-	-	Star Trek XIII	-	-	-	-	
Conan 4	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia IX	-	-	-	-	-	Star Trek XIV	-	-	-	-	
Conan 5	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia X	-	-	-	-	-	Star Trek XV	-	-	-	-	
Conan 6	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XI	-	-	-	-	-	Star Trek XVI	-	-	-	-	
Conan 7	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XII	-	-	-	-	-	Star Trek XVII	-	-	-	-	
Conan 8	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XIII	-	-	-	-	-	Star Trek XVIII	-	-	-	-	
Conan 9	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XIV	-	-	-	-	-	Star Trek XIX	-	-	-	-	
Conan 10	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XV	-	-	-	-	-	Star Trek XX	-	-	-	-	
Conan 11	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XVI	-	-	-	-	-	Star Trek XXI	-	-	-	-	
Conan 12	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XVII	-	-	-	-	-	Star Trek XXII	-	-	-	-	
Conan 13	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XVIII	-	-	-	-	-	Star Trek XXIII	-	-	-	-	
Conan 14	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XIX	-	-	-	-	-	Star Trek XXIV	-	-	-	-	
Conan 15	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XX	-	-	-	-	-	Star Trek XXV	-	-	-	-	
Conan 16	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXI	-	-	-	-	-	Star Trek XXVI	-	-	-	-	
Conan 17	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXII	-	-	-	-	-	Star Trek XXVII	-	-	-	-	
Conan 18	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXIII	-	-	-	-	-	Star Trek XXVIII	-	-	-	-	
Conan 19	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXIV	-	-	-	-	-	Star Trek XXIX	-	-	-	-	
Conan 20	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXV	-	-	-	-	-	Star Trek XXX	-	-	-	-	
Conan 21	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXVI	-	-	-	-	-	Star Trek XXXI	-	-	-	-	
Conan 22	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXVII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXII	-	-	-	-	
Conan 23	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXVIII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXIII	-	-	-	-	
Conan 24	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXIX	-	-	-	-	-	Star Trek XXXIV	-	-	-	-	
Conan 25	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXX	-	-	-	-	-	Star Trek XXXV	-	-	-	-	
Conan 26	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXI	-	-	-	-	-	Star Trek XXXVI	-	-	-	-	
Conan 27	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXVII	-	-	-	-	
Conan 28	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXIII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXVIII	-	-	-	-	
Conan 29	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXIV	-	-	-	-	-	Star Trek XXXIX	-	-	-	-	
Conan 30	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXV	-	-	-	-	-	Star Trek XXXX	-	-	-	-	
Conan 31	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXVI	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXI	-	-	-	-	
Conan 32	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXVII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXII	-	-	-	-	
Conan 33	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXVIII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXIII	-	-	-	-	
Conan 34	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXIX	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXIV	-	-	-	-	
Conan 35	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXX	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXV	-	-	-	-	
Conan 36	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXI	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXVI	-	-	-	-	
Conan 37	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXVII	-	-	-	-	
Conan 38	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXIII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXVIII	-	-	-	-	
Conan 39	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXIV	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXIX	-	-	-	-	
Conan 40	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXV	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXX	-	-	-	-	
Conan 41	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXVI	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXI	-	-	-	-	
Conan 42	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXVII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXII	-	-	-	-	
Conan 43	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXVIII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXIII	-	-	-	-	
Conan 44	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXIX	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXIV	-	-	-	-	
Conan 45	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXX	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXV	-	-	-	-	
Conan 46	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXI	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXVI	-	-	-	-	
Conan 47	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXVII	-	-	-	-	
Conan 48	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXIII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXVIII	-	-	-	-	
Conan 49	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXIV	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXIX	-	-	-	-	
Conan 50	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXV	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXX	-	-	-	-	
Conan 51	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXVI	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXI	-	-	-	-	
Conan 52	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXVII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXII	-	-	-	-	
Conan 53	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXVIII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXIII	-	-	-	-	
Conan 54	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXIX	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXIV	-	-	-	-	
Conan 55	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXX	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXV	-	-	-	-	
Conan 56	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXI	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXVI	-	-	-	-	
Conan 57	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXVII	-	-	-	-	
Conan 58	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXIII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXVIII	-	-	-	-	
Conan 59	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXIV	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXIX	-	-	-	-	
Conan 60	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXV	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXX	-	-	-	-	
Conan 61	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXVI	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXI	-	-	-	-	
Conan 62	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXVII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXII	-	-	-	-	
Conan 63	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXVIII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXIII	-	-	-	-	
Conan 64	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXIX	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXIV	-	-	-	-	
Conan 65	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXX	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXV	-	-	-	-	
Conan 66	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXI	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXVI	-	-	-	-	
Conan 67	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXVII	-	-	-	-	
Conan 68	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXIII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXVIII	-	-	-	-	
Conan 69	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXIV	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXIX	-	-	-	-	
Conan 70	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXV	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXX	-	-	-	-	
Conan 71	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXVI	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXI	-	-	-	-	
Conan 72	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXVII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXII	-	-	-	-	
Conan 73	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXVIII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXIII	-	-	-	-	
Conan 74	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXIX	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXIV	-	-	-	-	
Conan 75	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXX	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXV	-	-	-	-	
Conan 76	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXI	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXVI	-	-	-	-	
Conan 77	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXVII	-	-	-	-	
Conan 78	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXIII	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXVIII	-	-	-	-	
Conan 79	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXIV	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXIX	-	-	-	-	
Conan 80	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Phantasia XXXXXV	-	-	-	-	-	Star Trek XXXXXX	-	-	-	-	
Conan 81	-	-	-	Intelligence	-	-	-	-	Ph											



DIE MÄCHTE DES BÖSEN SIND SCHLECHTE VERLIERER

Champions of Krynn

Im Nordosten von Ansalon wurde vor kurzem der "Krieg der Lanze" zwischen den Mächten des Guten und den Mächten des Bösen ausgetragen. Nachdem die Drachenarmeen der finsternen Mächte besiegt wurden, beginnt der Wiederaufbau der vom Krieg verwüsteten Städte. Die meisten der siegreichen Soldaten haben die Gegend wieder verlassen. Lediglich ein paar Stützpunkte blieben zurück, für die es bald eine Menge Arbeit zu geben scheint. Eine Patrouille unter der Leitung des Helden Caramon gerät in der Stadt Throtl in einen Hinterhalt und kehrt nicht zurück. Der Kommandant des nahe gelegenen Stützpunktes macht sich Sorgen. Was wurde aus Caramon? Angeblich wurden vereinzelt Draconians geschickt; furchtbare Geschöpfe, die durch bösen Zauber aus Dracheneiern entstehen.

Eine Gruppe von sechs unerfahrenen Kämpfern und Magiern wird beauftragt, in Throtl nach dem Rechten zu sehen. Diese Party steuern Sie, und die Suche nach Caramon ist die erste von vielen Missionen in "Champions of Krynn", dem dritten Computer-Rollenspiel der "Advanced Dungeons & Dragons"-Serie (kurz "AD&D"). Champions of Krynn spielt in einem neuen Szenario, das sich "Dragonlance" nennt. Das bedeutet, daß man das Spiel mit ganz frischen Charakteren beginnt und keine Spielfiguren von anderen AD&D-Programmen übertragen kann. Für Anfänger ist dies ein Vorteil, denn sie können auch ohne Erfahrung mit anderen AD&D-Spielen bequem einsteigen.

Am Anfang steht das Zusammenstellen der Party. Bis zu sechs Charaktere können Sie kreieren. Sie haben die Wahl zwischen den von anderen AD&D-Spielen her bekannten Rassen und Klassen. Die Party sollte ausgewogen mit Klerikern, Magiern, Kämpfern und einem Dieb besetzt sein. Außerdem ist in der Gruppe noch Platz für zwei NPC-Mitglieder. Diese computergesteuerten "Non Player Characters" trifft man im Spielverlauf und kann sie in die Party aufnehmen.

Folgende Charakterrassen und -klassen sind neu bei

AD&D-Rollenspiele pflege ich regelrecht zu verschlingen. Egal ob Story, Regeln, Kampf- und Magiesystem oder Grafik: Hier stimmt so ziemlich alles, um ein saftiges Fantasy-Vergnügen auf den Computer zu bringen. Vor allem die taktischen Kämpfe sind gut gelungen und tragen viel zum Spielspaß bei.

Der Handlungsrahmen ist bei Champions of Krynn ein besonderer Genuß. Sofern man mit den englischen Texten auf dem Bildschirm klarkommt, kann man in der Story regelrecht versinken. Schritt für Schritt werden die Pläne der nimmersatten Finsternismächte sichtbar: Brave NPCs entpuppen sich im ungünstigsten Augenblick als Verräter, der Kommandant macht einer minderjährigen Elfenmaid schöne Augen, und skrupellose Kleriker-Schufte finden für herrenlose Dracheneier einen viel listigeren Verwendungszweck als das Brutzeln von riesigen

Super!



Omelettes. Hochmotiviert spielt man sich voran, um neue Geheimnisse des spannungstrotzenden Szenarios zu entdecken.

Im Vergleich zu Pool of Radiance und Curse of the Azure Bonds hat sich auf den ersten

Blick nicht viel getan. Natürlich gibt es ein neues Szenario und neue Missionen, doch bei Zaubersprüchen, Charakteren und Monstern trifft man auf vieles, was schon in den Vorgängerspielen enthalten war. Wer also ein völlig neues Spielprinzip erwartet, wird von Champions of Krynn etwas enttäuscht sein. Liebhaber von AD&D-Spielen wird das Programm begeistern. Auch Einsteiger sollten sich Champions of Krynn unbedingt einmal ansehen. Wenn Sie vor umfangreichem Regelwerk nicht zurückschrecken und ein nicht allzu schweres Fantasy-Rollenspiel mit vielen Feinessen suchen, sollte Sie sich das Programm schleunigst besorgen.

Champions of Krynn: Die Klasse "Solamnic Knights" unterteilt sich in drei Orden: die Ritter der Krone, die Ritter des Schwertes und die Ritter der Rose. Alle drei Typen geben schlagkräftige Kämpfer ab, die von Anfang an mit einer robusten Plate-Mail-Rüstung ausgestattet sind. Jeder Ritter beginnt mit dem Kronen-Orden und kann dann mit wachsenden Erfahrungspunkten auf die beiden anderen, höherwertigen Orden umsteigen. Ab dem sechsten Charakter-Level können sie auch einige Kleriker-Zaubersprüche anwenden.

Die altbekannte Klasse der Magier unterteilt sich neuerdings auch in drei Gruppen. "Gute" Spielfiguren werden zu weißen Magiern; neutrale zu roten Magiern. Es gibt im Spiel auch böse schwarze Magier, doch sie sind als Mitglieder in Ihrer Party nicht erlaubt. Diese drei Magier-Typen werden nicht nur unterschiedlich schnell befördert; sie werden auch von je einem Mond beeinflusst. Bei zunehmendem Mond und bei Vollmond erhalten sie z.B. einen oder zwei Bonus-Zaubersprüche.

Eine ganz neue Rasse hat Champions of Krynn auch zu bieten: die Kender. Das sind kleine, furchtlose Wesen, die eine spezielle Distanzwaffe benutzen können. Eine weitere Spezialität ist ihr Kampfschrei: Damit können sie in einem Gefecht angreifende Monster irritieren und deren Kampfeffektivität schwächen. Außerdem gibt es jetzt je zwei verschiedene Zwerg- und drei Elfen-Typen, die sich aber nur unwe-



Schöne Grafik, flehe Schurken: Draconians bei der Arbeit (MS-DOS/EGA)

sentlich voneinander unterscheiden.

Wenn Sie Ihre Party zusammengestellt und Waffen gekauft haben (oder die recht starke Party auf der Programmdiskette geladen haben), sind Sie bereit, den Stützpunkt zu verlassen. Auf dem Bildschirm erscheint nun eine Landkarte, auf der sechs Städte und eine Reihe von Stützpunkten zu erkennen sind. Der Kommandant hat befohlen, in Throtl nach dem Rechten zu sehen. Also macht man sich auf den Weg und stellt rasch fest, daß diese Stadt bei weitem nicht so ausgestorben ist, wie man es vermutet hat. Im Spielverlauf bekommen Sie immer wieder neue Aufgaben gestellt. Schafft man eine Mission, hat der Kommandant einen neuen Job auf Lager.

Betritt man eine Stadt oder einen Stützpunkt, verschwin-



EGA-Power: Das Titelbild stimmt prächtig ein (MS-DOS/EGA)



Trickreiche Taktik bei kniffligen Kämpfen (MS-DOS/EGA)

det die Landkarte wieder. Beim Herumlaufen bekommen Sie das Szenario in einfacher 3D-Grafik aus der Sicht der Party gezeigt. In vielen Gegenden kann man sich außerdem eine Übersichtskarte einblenden lassen. Kommt es zu einem Kampf mit einer Monstergruppe, bekommt man das Szenario von oben zu Gesicht. Ihre Charaktere und alle Monster sind als einzelne Spielfiguren erkennbar und können individuell positioniert werden, bevor gezaubert oder zugehauen wird. Dieser "Tactical Combat" erlaubt viele Feinheiten: Man kann sich z.B. hinter Wänden verstecken, aus der Ferne mit Distanzwaffen angreifen oder ein einzelnes Monster umzingeln.

Erstmals kann man bei diesem Rollenspiel den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe einstellen. Es gibt fünf Stufen; je niedriger die gewählte Stufe

ist, desto weniger Hit-Points haben die Gegner. Wer glaubt, mit einfachen Kämpfen am schnellsten voranzukommen, täuscht sich jedoch. Für "einfache" Siege bekommen die Charaktere wesentlich weniger Erfahrungspunkte und werden nicht so schnell befördert. Doch bei einzelnen, bestimmten Gefechten, bei denen man sich ständig die Zähne ausbeißt, ist es sehr angenehm, vorübergehend den Schwierigkeitsgrad ein wenig zu senken.

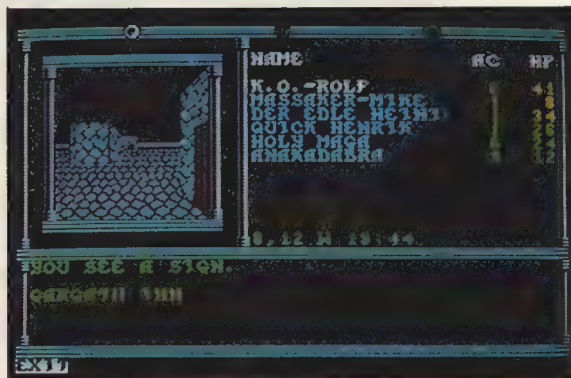
Bei Champions of Krynn sind die sehr gute Story und die erklärenden Texte sehr wichtig. Die Texte, die auf dem Bildschirm erscheinen, sind alle in Englisch. Außerdem gibt es ein Büchlein mit 88 Textabsätzen, die das Spielgeschehen kommentieren. Von diesem Textbuch und der Spielanleitung sind deutsche Übersetzungen vorgesehen. hl

Und schon wieder ist meine Nachtruhe erheblich gefährdet. Das neue AD&D-Rollenspiel "Champions of Krynn" kann seinen beiden Vorläufern in jeder Hinsicht das Wasser reichen. Die Programmierer von SSI haben zwar am bewährten Spielsystem recht wenig geändert: z. B. ist das Kampfsystem fast gleich geblieben. Aber besse-



re Grafik, neue Rassen, und eine bessere Benutzerführung (endlich hat SSI eine Maus- oder Joysticksteuerung mit ins Spiel eingebaut) lassen kaum Wünsche offen.

Neu ist auch die Unterstützung der Roland- und AdLib-Soundkarten. Wer eine solche Karte sein eigen nennt, wird zusätzlich von allerfeinster Titelmusik verwöhnt.



Expedition in einer Stadt (MS-DOS/EGA)

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

MS-DOS

Grafik: 79% Sound: 25%

POWER-WERTUNG: 86%

STARFLIGHT 2 IST ENDLICH DA!

Starflight 2

Selten hat die Spielewelt so gespannt auf eine Fortsetzung gewartet. Fast drei Jahre ist es jetzt her, daß Rollenspieler sehnsüchtig auf Besitzer eines PCs schielten. Kein Wunder, gab es doch damals das wundervolle "Starflight" nur auf MS-DOS-PCs. Heute werden die gleichen Leute schon wieder unruhig. Die Fortsetzung "Starflight II" ist eingetroffen. Und wieder nur (vorerst) für PC.

Seit dem letzten Abenteuer hat sich einiges in der bekannten Galaxis geändert. Zwei fremde und feindliche Rassen breiten sich im Universum aus. Eine geheimnisvolle Dunkelwolke befindet sich im Zentrum des bekannten Weltalls. Der bislang gebräuchliche Raumschiff-Treibstoff ist durch einen

neuen ersetzt worden. Der alte Sprit hat sich als zu gefährlich erwiesen, trotzdem wird er teilweise noch von anderen Rassen verwendet.

Denn diejenigen unter Euch, die schon Starflight 1 gespielt haben, werden sich daran erinnern, daß das Endurim, das als Treibstoff diente, an den gefährlichen Sonnenaktivitäten schuld war. Dadurch, daß Endurim als Raumschiff-Sprit verboten wurde, ist Treibstoff ganz schön knapp und entsprechend teuer geworden.

Von den beiden feindlichen Alien-Rassen gibt es eine, die besonders unangenehm ist. Diese Viecher, genannt "Spemins", haben eine besonders hochentwickelte Waffentechnik und sollen ein paar extragemeine Tricks auf Lager haben.



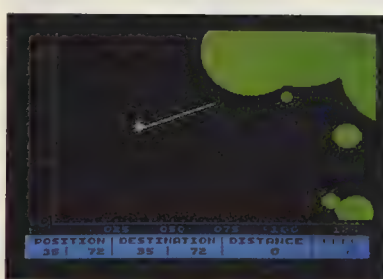
Ist dieser Planet wirklich bewohnbar? (MS-DOS/VGA)

Die Spemins haben extra-dicke Laser, besonders starke Raketen, haltbare Schilde und ein Spezialgerät, das es ihnen ermöglicht, ihre Schilde sogar in den Dunkelwolken zu benutzen. Denn Sie müssen bei einem Gefecht in einer solchen Wolke auf die schützende Wirkung der Energieschilde ver-

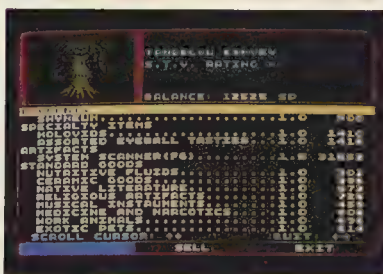
Wenn Sie auf einem Planeten, der von diesen unfreundlichen Burschen besetzt ist, mit Ihrem Bodenfahrzeug herumgucken, können Sie sich auf heiße Laser-Gefechte gefaßt machen. Für diese Bodengefechte lohnt sich auch ein besonders ausgiebiges (und teures) Training für Ihre Crew.



Dieser Geselle meldet freundlich seine Handelswünsche an (MS-DOS/VGA)



Die Sternenkarte in der Übersicht (MS-DOS/VGA)



Im Handelsposten müßt Ihr anständig um die Preise feilschen (MS-DOS/VGA)

Leider hat sich die hohe Erwartungshaltung nicht ganz erfüllt. Wer bei "Starflight 2" riesige Änderungen gegenüber dem Vorgänger sucht, wird etwas enttäuscht. Starflight 2 ist immer noch ein tolles Spiel und macht einen riesen Spaß, nur wurden einige Macken aus dem ersten Teil nicht ausgebügelt. Da ist z.B. die streckenweise ziemlich umständliche Benutzerführung. Eine Maussteuerung oder solche Feinheiten wie bei der Amiga-Version von "Star-



flight 1" hätten dem Programm sicher gut getan. Auch das Speichern und Laden von Spielständen stellt die Geduld des Spielers auf eine harte Probe.

Und trotzdem: Starflight 2 hat kaum etwas von dem tollen Flair verloren und ist ein Programm, das lange an den Monitor fesselt. Wer sich nicht an den ungenügenden Änderungen stört, bekommt ein tadelloses und schönes Science-fiction-Rollenspiel ins Haus geliefert.

zichten und können sich nur auf die Panzerung des Raumschiffes verlassen — äußerst unangenehm.

Diese Technologie wollen Sie sich natürlich unter den Nagel reißen, um den Aliens dann Saures zu geben.

Leider besitzen die fieseren Aliens neben der besseren Waffentechnologie auch genügend Treibstoff für Ihre Raumschiff-Flotten und denken nicht im Traum daran, Ihnen davon etwas abzugeben. Zumindest nicht freiwillig.

Denn was nützt der tollste Landgang auf einem feindlichen Planeten, wenn Ihre Leute nicht einmal ein Haus auf drei Meter Entfernung treffen.

Für Sie heißt es aber erstmal Handel treiben, um an das nötige Geld für bessere Raumschiffsausrüstung zu gelangen. Fast 30 verschiedene Rassen warten auf Ihren Besuch.

An der Grafik und der Benutzerführung hat sich gegenüber dem ersten Teil (siehe Test der Amiga-Version in dieser Aus-

gabe) so gut wie gar nichts geändert. Sogar die gleichen Charakterklassen und Berufe der eigenen Spielfiguren sind geblieben. Selbst die "Abkürzungen" durch sog. Wurmlöcher gibt's noch. Auch an den Optionen und der Rumpfahre mit dem Wagen auf Planetenoberflächen hat sich nichts verändert. Nur der Handels-Modus wurde besonders stark erweitert, und es gibt neue Alien-Rassen und einige neue Ausrüstungsgegenstände für Ihr Raumschiff. Außerdem gibt es jetzt fürs Schiff spezielle Items, mit denen Sie direkt von einem Ende der Galaxis zum anderen hüpfen können. Und eine besonders durchschlagskräftige Waffe kann für "wenig" Geld erworben werden.

Der Handel läuft jetzt nicht mehr wie in "Starflight 1" im Raumhafen ab, sondern nur über Handelsposten auf verschiedenen Planeten. Hier bieten die unterschiedlichsten Rassen intergalaktische Waren an. Das reicht vom Schotter bis zu Drogen, Waffen und Edelsteinen. Unter den Angeboten befinden sich sehr häufig auch speziell gekennzeichnete

Über Stock und Stein: auf der Planetenoberfläche mit dem Mini-panzer (MS-DOS/VGA)



nete Gegenstände. Diese erhält man nur, wenn Sie ein anderes, von den Aliens benötigtes, Spezial-Item heranschaffen. Natürlich sind es gerade diese Gegenstände, die am seltensten und am wichtigsten für die Lösung von Starflight 2 sind.

Um anständig Handel zu treiben, werden Sie nicht ums Feilschen herumkommen. In diesen planetarischen Kaufhäusern geht es normalerweise zu wie auf einem Basar. Die Händler verlangen überbeuerte Preise für ihre Waren und wollen nur wenig Geld ausgeben, wenn Sie ihnen etwas abkaufen. Aber Vorsicht, wer beim Feilschen den Händler

verärgert, darf den gewünschten Gegenstand erstmal in den Wind schreiben. Der Händler stellt sich dann nämlich stur und bricht jede Verhandlung (aber nur für den einen Gegenstand) ab. Leider besteht an den oft so zahlreich vorhandenen Mineralien, die Sie auf Pla-

netenoberflächen abbauen können, recht wenig Bedarf. So lohnt das Schürfen nach Bodenschätzen kaum. Nur wer in zwingender Geldnot ist, um sich ein paar Liter Sprit zu kaufen, sollte auf diese Art des Geldverdienens zurückgreifen.

Eine viel lukrativere Art an dringend benötigtes Kapital zu gelangen, ist das Einfangen und Verschern von fremden Lebensformen. Besonders dicke Prämien können Sie kassieren, wenn Sie Planeten finden, die sich zur Kolonisierung eignen. Falls Sie daneben greifen, und die Siedler finden anstelle eines hübschen Planeten mit einer Sauerstoffatmosphäre eine Methanwüste vor, gibt es richtig Ärger. *mh*

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 85 Mark

AMIGA

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

MS-DOS

Grafik: 66% Sound: 19%

POWER-WERTUNG: 83%

CONQUEROR

Die einzigartige PANZER SIMULATION

3-D LANDSCAFTS-GENERATOR
HISTORISCHE PANZER ACTION STRATEGIE
ZWEI-SPIELER-MODE
VIELFALTIGEN EINSTELLMOGLICHKEITEN
KOMPLETT IN DEUTSCHER SPRACHE

Rainbow Arts®

Amiga
Atari ST
PC 3.5
PC 5.25

Im Vertrieb von:
Bruchweg 128
4044 Kaarst
Carasoli
Thall AG

Wcreenshots von der Atari ST Version

800 PLANETEN AUF EINER DISK

Starflight



Wie konnte man Computerspiel-Fans, die keinen MS-DOS-PC besitzen, grün vor Gram werden lassen? Indem man ihnen "Starflight" zeigte, Electronic Arts vielgerühmtes Weltraum-Entdeckungsspiel. Drei Jahre lang gab es nur eine PC-Version von diesem Klassiker; jetzt endlich ist die Amiga-Umsetzung erhältlich. C 64- und ST-Versionen folgen in Kürze.

Wir befinden uns auf dem Raumhafen von Arth im Jahre 4619. Arth ist die Heimatwelt der Menschen geworden, nachdem die Erde in einem interstellaren Krieg verwüstet wurde. Für Jahrhunderte wurde das technische Wissen der

ten, suchen Sie nach kostbaren Bodenschätzen, erforschen Sie galaktische Geheimnisse und — wer weiß — vielleicht drehen sich irgendwo in der Unendlichkeit des Alls noch die Überreste der Erde um die Sonne...

Sie beginnen das Spiel mit einem mickrig ausgerüsteten Raumschiff und etwas Startka-

Über drei Jahre hat das Spielprinzip schon auf dem Buckel — in der schnelllebigen Computerspiele-Szene kommen und gehen in diesem Zeitraum ganze Software-Generationen. Starflight ist aber ein zeitloser Klassiker. Die Mischung aus Entdeckungs-, Abenteuer- und Rollenspiel wird durch die dichte Science-fiction-Stimmung so richtig schön; Komplexität und spannende Handlung sorgen

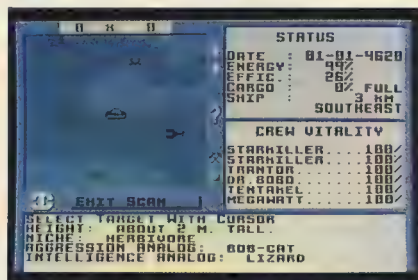
Super!



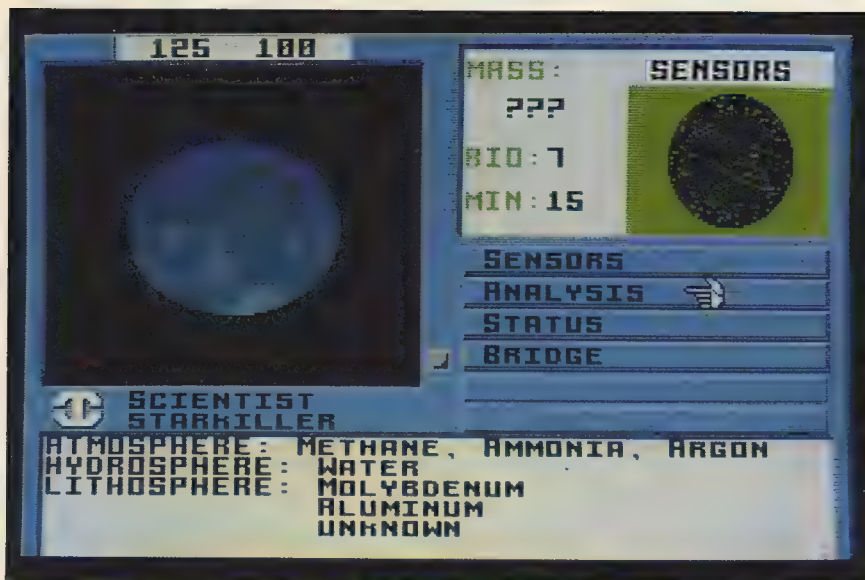
für langfristige Spannung. Grafik und Sound wurden gegenüber der PC-Version kaum verbessert und sind für Amiga-Verhältnisse recht mickrig. Verbessert wurde der Spielkomfort: Mit Mausclicks in Menüs kommt man durchs ganze Spiel und bis zu fünf Spielstände können auf einer Diskette gespeichert werden. Gute Rollenspiele gibt es viele, aber im Weltraum-Genre ist Starflight ungeschlagen.



Sechs Spezialisten passen in Ihre Crew (Amiga)



Planeten-Ausflug: Wo gibt's Souvenirs? (Amiga)



Dr. Bobo packt die Sensoren aus: Neuer Planet in Sicht (Amiga)

Menschen durch diesen Exodus zurückgeworfen. Das ändert sich schlagartig, als es gelingt, Endurium-Raumschiffe zu bauen, die schneller als das Licht fliegen können. Eine Flotte von Forschungsschiffen mit je sechs Mann Besetzung wird losgeschickt. Eines dieser Raumschiffe steuern Sie: Entdecken Sie kolonisierbare Wel-

pital. Stellen Sie zunächst Ihre Crew zusammen, die durch Training ihre Eigenschaften verbessern kann. Ein Computer-Terminal auf Arth informiert, was in anderen Ecken der Galaxis vor sich geht. Zunächst bleibt man im Sonnensystem und räubert Bodenschätze: Mit einem kleinen Fahrzeug tuckern Sie über die

Oberflächen fremder Welten. Manchmal stoßen Sie auf Ruinen vergangener Zivilisationen, die Botschaften oder rätselhaft Gegenstände enthalten. Mineralien und außerirdische Lebensformen (Vorsicht, einige beißen!) können auf Arth verkauft werden. Den Gewinn investiert man in bessere Ausrüstung fürs Raumschiff: Schutzschilder und Bordkanone wird man bestimmt einmal brauchen. Nicht alle Begegnungen mit anderen Raumschiffen enden in Frieden und Freundschaft. Mißverständnisse kann's vor allem dann geben, wenn Ihr Kommunikations-Offizier nicht in allen wichtigen Alien-Sprachen fit ist. Sehr zu empfehlen ist die "Erst-schießen-dann-fragen"-Methode aber nicht. Durch freundliches Palaver erhält man meistens wichtige Tips. Nach gewonnenen Raumschlachten dürfen gegnerische Wracks geplündert werden. *hl*

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 80 Mark (Diskette)

AMIGA

Grafik: 48% Sound: 23%

POWER-WERTUNG: 86%

C 64

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

MS-DOS

Grafik: 63% Sound: 19%

POWER-WERTUNG: 82%

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

NEU: PC Engine Super Grafik + Battle Ace 749,-

PC Engine RGB + 1 Spiel	449,-
RGB-Colour Booster	79,-
Joyboard XE	199,-
Joyboard PC	99,-
CD-ROM	900,-
Sidarams special	139,-
Red Alert	139,-
Wonderboy Monsterlar	139,-
Vans II	139,-
5-Player-Adapter	59,-
Hon Commander Joypad	59,-
Atomic Robo Kid	119,-
Bloody Wolf	119,-
Bullfight	119,-
Chase HQ	119,-
Digital Champ	119,-
Dodonpachi	99,-
Dungeon Explorer	119,-
F1 Triple Battle	119,-
Final Lap Twin	109,-
Gunhed	109,-
Heavy Unit	119,-
Knight Rider	119,-
Motorcycle	119,-
Mr. Heli	119,-
Nectans	119,-
Neutopia	119,-
Ninja Warriors	119,-
Ordyn	119,-
PC Kid	119,-
Son Son II	119,-
Shinobi	119,-
Tatsunoko Fighter	119,-
Tiger Heli	119,-
USA Pro Basketball	119,-
Way	119,-
World Court Tennis	99,-

SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor

bzw. RGB-Fernseher

Neu: Jetzt auch PAL-Version. Anschluß an jeden Fernseher

Konsole + 1 Spiel	449,-
Joyboard ST	99,-
Alex Kid in Miracle World	139,-
Baseball	139,-
Forgotten Worlds	139,-
Ghosts and Ghosts	139,-
Herzog II	139,-
Kuikaku II	139,-
Rambo III	139,-
Super Hang On	139,-
Super Masters Golf	139,-
Super Shinobi	139,-
Tatsujin	139,-
World Cup Soccer	139,-
Zoom	119,-

Ankündigungen für Februar/März bei Anzeigenschluß

Cabel	Atari ST/Amiga/64
Conqueror	Atari ST/Amiga
Corvette	Amiga/Atari ST
Damocles	Atari ST/Amiga
F-29 Retaliator	Atari ST/Amiga
Heavy Metal	Atari ST/Amiga/C 64
Hound of the Shadow	Amiga
Midwinter	Atari ST/Amiga
Player Manager	Atari ST/Amiga
Sherman M4	Atari ST/Amiga
Space Ace	ST
Starlord	Atari ST/Amiga
Their finest Hour	Atari ST/Amiga
Tower of Babel	Atari ST
Ultima V	Atari ST/Amiga
Unreal	Amiga/Atari ST/C 64
X-Out	

C 64 Disc

Batman the Movie	49,-
Beverly Hills Cop	45,-
Bomber	59,-
Camer Command	49,-
Chambers of Shaolin	49,-
Chase HQ	49,-
Dragon Wars	49,-
Epyx 21	49,-
F-16 Combat Pilot	49,-
Gazzas Super Soccer	49,-
Ghostbuster II	45,-
Ghou'n' Ghosts	49,-
Iron Lord	49,-
Laser Squad	49,-
Myth	49,-
Ninja Warriors	49,-
Operation Thunderbolt	49,-
Panzer Battles	49,-
Powerdrift	49,-
Rock'n Roll	49,-
Sim City	59,-
Space Rogue	59,-
Storm Across Europe	69,-
Stunt Car Racer	49,-
Tom + Jerry II	49,-
Turbo Out Run	45,-
Tusker	49,-
Windwalker	59,-

C 64 Disc - Bestseller Classics

Bards Tale III	59,-
Battle Chess	49,-
Battle of Napoleon	69,-
Dragon Wars	49,-
Football Manager II + Kit	49,-
Curse of the Azure Bonds	75,-
Em Hughes Int. Soccer	45,-
Grand Prix Circuit	49,-
Maniac Mansion	59,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Pool of Radiance	69,-
Sentinel Worlds	49,-
Star Trek	49,-
Steel Thunder	49,-
Ultima V	68,-
Wasteland	49,-
Gunship	49,-
Microprose Soccer	49,-
Pirates	49,-
Red Storm Rising	49,-
Silent Service	49,-
Sleuth Fighter	49,-

Hintbooks:

Bards Tale I/II/III	je 29,-
Ultima V	39,-
Zak McKracken	19,-
Curse of the Azure Bonds	29,-
Indiana Jones	17,-
Quest for Glues II	37,-
Starlight	29,-

Atari ST Bestseller-Classics

Battle Chess	69,-
Bomber	75,-
Chaos Strikes Back	69,-
Dungeon Master	69,-
F-16 Falcon Mission Disc	59,-
F-16 Combat Pilot	59,-
Great Courts	68,-
Indiana Jones Adv.	69,-
Iron Lord	79,-
Hard Drivin	68,-
Hills Far	75,-
Maniac Mansion	79,-
North & South	69,-
Omega	89,-
Pirates	75,-
Player Manager	59,-
Populous	69,-
Populous Data Disc prom. Land	39,-
RVF	75,-
Rings of Medusa	79,-
Shoot'em up Const. Kit	79,-
Star Command	79,-
STOS II	109,-
Stunt Car Racer	75,-
Switch Blade	59,-
TV Sports Football	75,-
Ultima V	89,-
Xenon II Megablast	75,-

Atari ST

Armada	79,-
Austerlitz	75,-
Bloodwych	75,-
Bloodwych Data Disc	49,-
Bodo Igmars Super Soccer	69,-
Borodino	79,-
Chambers of Shaolin	59,-
Drakhen	79,-
Europ. Sp. Sim.	89,-
Full Metal Planet	69,-
Ghostbusters II	69,-
Ghou'n' Ghosts	58,-
Hound of Shadow	79,-
Infogram 3er Pack	69,-
Kaser	75,-
Laser Squad	99,-
Ninja Warrior	59,-
Operation Thunderbolt	59,-
P-47	75,-
Powerdrift	69,-
Red Lightning	79,-
Red Storm Rising	75,-
Rock'n Roll	69,-
SEUCK	79,-
Space Quest III	89,-
Stormlord	59,-
Summerredion	69,-
Table Tennis	55,-
Twin World	59,-
Untouchables	59,-
Westphaser	99,-
Wonderboy in Monsterland	59,-

IBM

686 Attack Sub	89,-
Black Out	75,-
Bombes	99,-
Colonels Bequest	119,-
Curse of the Azure Bonds	79,-
Death Track	89,-
Die Hard	75,-

European Space Simulator	119,-
Gold of America	69,-
Great Courts	79,-
Flight Simulator IV	149,-
Hard Drivin	75,-
Harley Davidson	89,-
Heroes Quest	119,-
Indiana Jones Adv.	79,-
Indianapolis 500	79,-
Infogram 3er Pack	75,-
Lesuresuit Larry III	115,-
M1 Tank Platoon	99,-
Mech Warrior	89,-
Omega	89,-
Populous	79,-
Populous Data Disc	39,-
Presumed Guilty	75,-
Sim City	89,-
Space Rogue	79,-
Star Trek V	79,-
Starlight II	79,-
Strike Eagle II	99,-
Stunt Car Racer	79,-
Sword of the Samurai	79,-
Their finest Hour	89,-
TV Sports Football	89,-
Wayne Gretzky Hockey	75,-
Werra Lösungsbücher	je 19,-

Amiga Bestseller-Classics

Battle Squadron	75,-
Bomber	75,-
Drakhen	79,-
Dungeon Master 1 MB	79,-
F-16 Falcon	79,-
F-16 Mission Disc	59,-
F-16 Combat Pilot	69,-
Ghosts and Ghosts	69,-
Great Courts	69,-
Hard Drivin	59,-
Hills Far	75,-
Indiana Jones Adv.	69,-
Iron Lord	79,-
It came from the Desert	89,-
Kaiser	109,-
Kick Off	49,-
Kick Off Extra Time	35,-
Lesuresuit Larry II 1 MB	99,-
Maniac Mansion	79,-
Ninja Warriors	69,-
North & South	59,-
Player Manager	59,-
Populous	69,-
Populous Data Disc prom. Land	79,-
Rings of Medusa	79,-
RVF	75,-
Shadow of the Beast	99,-
Sim City 512 k	89,-
Space Ace	119,-
Star Command	79,-
Star Fight	69,-
Stunt Car Racer	75,-
Switch Blade	59,-
Swords of Twilight	69,-
TV Sports Football	89,-
Xenon II Megablast	75,-
Wonderboy II	69,-

Amiga

Armada	79,-
Austerlitz	75,-
Batman the Movie	69,-
Block Out	75,-
Bloodwych	75,-
Bloodwych Data Disc	49,-
Bodo Igmars Super Soccer	69,-
Borodino	79,-
Chambers of Shaolin	59,-
Cydes	69,-
Dragons of Flame	75,-
Drvin Force	69,-
Europ. Sp. Sim.	89,-
Full Metal Planet	69,-
Ghostsbusters II	69,-
Gold of the Americas	69,-
Gunship	79,-
Hills Far	69,-
Hound of Shadow	75,-
Infogram 3er Pack	75,-
Kingdom of England	69,-
Laser Squad	59,-
Lords of the Rising Sun	89,-
Muscle Cars	39,-
Operation Thunderbolt	69,-
Powerdrift	69,-
Rock'n Roll	69,-
Seven Gates of Jambala	59,-
Space Quest III 1 MB	89,-
Summerredion	69,-
Table Tennis	55,-
Turn I	49,-
Twin World	69,-
Westphaser	99,-
Windwalker	89,-

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

Versandbedingungen: Bei Preislisenaufträgen bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463, Fax 089/5026767 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463



Dieser Dämon bezieht feste Prügel (Amiga)



Euer Held auf der Suche nach den Büchern (MS-DOS/EGA)

DREIDIMENSIONALES DRAMA

Drakkhen

Alltag in einem Fantasy-Rollenspiel: Um einen schmerzhaften Weltuntergang zu verhindern, müssen vier tapfere Helden losziehen und eine Mission erfüllen. Ihr steuert die Party, die je aus einem Kämpfer, Aufklärer, Zauberer und Priester besteht. In acht Gebäuden, die in vier Kontinenten verteilt sind, ist je ein Drachenstein versteckt. Alle acht Steine müßt ihr finden, um die Welt zu retten.

Ihr seht die Welt von "Drakkhen", in der Ihr Euch bewegt, in feinem 3D aus der Sicht der Party. Ausge-

füllte, fließend animierte Vektorgrafik sorgt für eine gute Atmosphäre. Ihr könnt jederzeit Eure Charaktere "ausschwärmen" lassen.

Besiegte Angreifer sorgen für Erfahrungspunkte und hinterlassen so manch schönen magischen Ring oder extrakräftigen Säbel, was die Kampfkraft der Truppe enorm erhöht. Mit knapp zwei Dutzend Zaubersprüchen können die Magier es ganz schön rumpeln lassen. Sowohl die Anleitungsbücher, als auch alle Texte auf dem Bildschirm sind in Deutsch. *hl*

Grafik und Sound setzen für Rollenspiele neue Maßstäbe: Das flüssige 3D ist faszinierend; sogar Tag- und Nachtwechsel wurden berücksichtigt. Toll auch die digitalisierten Soundeffekte, die zu den jeweiligen Kontinenten

passen. Trotz interessanter Story hat das Spielprinzip aber gehörige Macken. Das in Echt-

Geht so



zeit ablaufende Kampfsystem läßt keinen Spielraum für taktische Finessen und der Schwierigkeitsgrad ist sehr unausgewogen. Gleich zu Beginn wird man von schier unbesiegbaren Monstern angegriffen. Außerdem ver-

läuft man sich leicht in den Weiten der Kontinente. Einige Prisen Frust sind garantiert.

EIN HELD ZUM KNUDELN

Y's

Das Fantasyland Esteria ist von bösen Mächten überfallen worden. Sechs Bücher, die magischen Bände der Göttinnen von Y's, können das Böse bannen. Nur leider weiß keiner genau, wo sich diese Bücher befinden. Ihr macht Euch, nur mit wenig Geld und keiner Ausrüstung versehen, auf die Suche nach den Büchern. Neben der dürrtigen Ausrüstung sind auch die Charakterwerte des Helden ganz schön mager. Aber das kann sich ändern: Durch Umnieten von Monstern und Erledigen

kleiner Aufträge bekommt Klein-Aron mehr Geld, dickere Muskeln und höhere Ausdauer. Durch das Benutzen von Gegenständen, könnt Ihr die Charakterwerte weiter verbessern.

Y's bietet ein großes Spielfeld, welches aus der Vogelperspektive gezeigt wird, viele Monster, Gegenstände und ab und zu ein kleines Rätsel. Die Einwohner der einzigen Stadt und eines einsamen Dorfes verteilen Aufträge, Tips und gegen Entgelt auch Heiltränke und Rüstungsteile. *mh*

Was auf dem Sega Master System schon Spaß machte, kann mich auch auf dem PC begeistern. Die Umsetzung von "Y's" ist technisch und spielerisch einwandfrei gelungen. Alle Elemente des Originals sind vorhanden, nur

die Grafik ist ein wenig magerer. Aber das stört beim Spielen kaum. Das große Spielfeld und

Gut!



die vielen unterschiedlichen Monster, Items und Puzzles tragen ebenfalls erheblich zum Spielspaß bei. Und der einfache Schwierigkeitsgrad läßt auch ungeübten Spielern eine Chance. Einziger Knackpunkt sind die ganz schön happigen Obermotze, die die einzelnen Bücher bewachen.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Infogames, Zirkra-Preis: 100 Mark

AMIGA

Grafik: 82% Sound: 79%

POWER-WERTUNG: 54%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

Grafik: 82% Sound: 78%

POWER-WERTUNG: 54%

MS-DOS

in Vorbereitung

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Broderbund/Kyodai, Zirkra-Preis: 80 Mark

AMIGA

nicht geplant

C 64

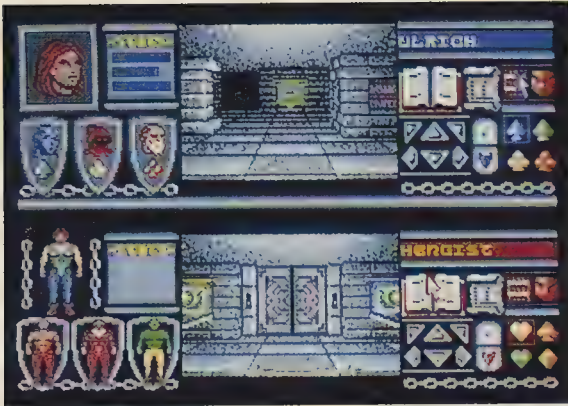
nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

MS-DOS

Grafik: 74% Sound: 72%
POWER-WERTUNG: 75%



Bloodwych zum Zweiten: wieder zurück ins Dungeon (Atari ST)



Zähes Strategiespiel auf unwirtlichem und ödem Planeten (ST)

ZUSATZ-DUNGEON

Bloodwych Data-Disk Vol.1

Der fiese Zendrick, den ihr im Hauptprogramm ordentlich vermöbelt habt, hat sich ein eigenes Dungeon zurechtgebastelt. Dieses Labyrinth der "Bloodwych Data-Disk Vol.1" ist noch gemeiner, die Puzzles tückischer und die Monster ekliger als im Hauptprogramm. Um das neue Abenteuer erfolgreich zu beginnen, braucht Ihr eine Truppe, die in "Bloodwych" mindestens schon auf den Charakter-Level 14 aufgestiegen ist. Neben 25 neuen Labyrinth-Levels, neuen Puzzles und Gegenstän-

den gibt es auch noch acht neue Zaubersprüche.

Ansonsten hat sich gegenüber dem Hauptprogramm kaum etwas am Spielprinzip und an der Benutzerführung geändert. Auch an der stimmungsvollen 3D-Grafik wurde nicht viel getan. Im Gegensatz zu "Chaos Strikes Back", das man auch ohne "Dungeon Master" spielen kann, braucht Ihr für die "Bloodwych Data-Disk Vol.1" unbedingt die Hauptdiskette. Aus diesem Grund haben wir keine Power-Wertung zu vergeben. *mh*

Nach dem hervorragenden "Chaos Strikes Back" jetzt die gute "Bloodwych Data-Disk Vol.1". Zwar hat sich gegenüber dem Hauptprogramm nicht besonders viel verändert, aber die neuen Zaubersprüche, neue Monster und tolle Puzzles machen dieses Manko wieder wett. Zwei Punkte stören mich aber ein

Gut!



wenig: Zum einen hat man es leider versäumt, an der etwas umständlichen Benutzerführung zu feilen; zum anderen kann man die Datendiskette nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm spielen. Aber was soll's, wer Bloodwych schon gerne gespielt hat, kommt voll auf seine Rollenspielkosten.

Bloodwych schon gerne gespielt hat, kommt voll auf seine Rollenspielkosten.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 50 Mark (Diskette)

AMIGA

Grafik: 70% Sound: 29%

POWER-WERTUNG: —

C 64

in Vorbereitung

ATARI ST

Grafik: 70% Sound: 29%

POWER-WERTUNG: —

MS-DOS

nicht geplant

BALLERN UND EROBERN

Full Metal Planete

Hinter dem Titel "Full Metal Planete" verbirgt sich die Adaption eines bekannten französischen Strategie-Brettspiels. Ziel des Spiels ist es, auf einem Planeten eine möglichst große Menge Erz abzubauen und nach 25 Spielrunden heil vom Planeten wieder zu verschwinden. Bis zu vier menschliche Spieler oder Computergegner können sich an dem taktischen Spektakel beteiligen.

Am Anfang müssen Sie mit Ihrem Raumschiff auf einem Planeten landen. Im Innern des Schiffes befin-

det sich schon eine kleine Anzahl von Fahrzeugen, mit denen Erz abgebaut und transportiert werden kann. Außerdem gibt's auch noch ein paar Panzer und Kanonenboote, um Ihre wertvollen Erzlager zu verteidigen. Die Schürfarbeiten werden durch Gezeiten, ein Zeitlimit für jede Runde, und habgierigen Feinde gestört. Sie können natürlich auch selbst die feindlichen Basen attackieren und im besten Falle erobern. Sogar Bündnisse mit menschlichen und Computergegnern sind möglich. *mh*

Aus "Full Metal Planete" hätte wirklich ein super Strategiespiel werden können. Alle Ansätze dazu sind vorhanden: eine gute Story, eine interessante Aufgabenstellung, gute Computergegner, ein Mehrspielermodus und eine recht anständige Benutzerführung. Leider wurden einige der schmucken Ansätze gleich im

Na ja...



Keim erstickt. Die Grafik ist mager, der Sound kaum vorhanden und die Spielbarkeit läßt stark zu wünschen übrig. Das Programm spielt sich extrem zäh. Außerdem ist das Handbuch eine Katastrophe. Leider ist die

Anleitung dermaßen konfus, daß der Spieler quasi auf sich alleine gestellt ist.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 80 Mark (Diskette)

AMIGA

Grafik: 58% Sound: 30%

POWER-WERTUNG: 58%

C 64

nicht geplant

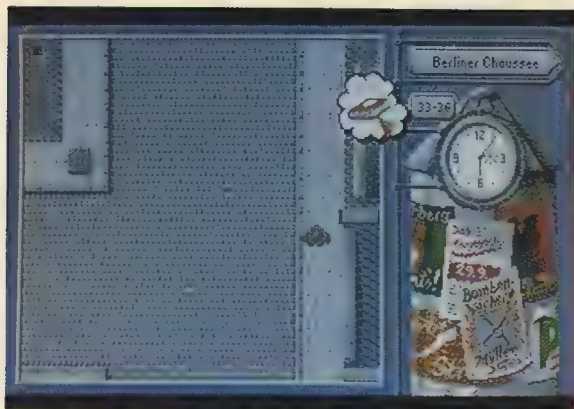
ATARI ST

Grafik: 58% Sound: 32%

POWER-WERTUNG: 58%

MS-DOS

In Vorbereitung



Berlin nach dem Krieg: Irgendwo liegt eine Atombombe (Amiga)



Zäher Kunstflugsimulator (MS-DOS/VGA)

MÜDES NACHKRIEGS-SPEKTAKEL

Berlin 1948

Mütterchen Rußland hat im Jahre 1948 gerade seine Zone abgeriegelt, so daß die Bürger Berlins Lebensmittel-Nachschub nur noch über die berühmte Luftbrücke bekommen. In dieses Szenario platzt der Held Sam, der eine abhanden gekommene Atombombe in Berlin suchen soll.

Das Auffälligste am Spiel ist die beigelegte Kassette. In Verbindung mit dem Vorspann des Spiels enthält sie eine geschichtliche Abhandlung über die Geschehnisse. Der Computer

dient dabei als eine Art Dia-Projektor, der zum jeweiligen Text die passenden Bilder zeigt.

Das Spiel stellt die Straßen von Berlin aus der Vogel-Perspektive dar. Mit dem Mauszeiger dirigiert man die Hauptperson an verschiedene Orte. So kann sie sich Häuser anschauen, mit Personen sprechen und Taxis ordern. Letztere fahren einen nach Belieben durch ganz Berlin, wobei die Fahrer dann und wann geistreiche Kommentare zum Zustand Berlins von sich geben. hf

Die Idee mit der Kassette als Vorspann gefällt mir phantastisch. Es wird eine tolle Atmosphäre vermittelt, die auf das Kommende einstimmt. Leider verliert sich der Kommentator in endlosem Palaver über die Geschichte

des 2. Weltkriegs. Das Spiel gefällt mir nicht so gut. Man beschränkt sich aufs Anklicken

Geht so



verschiedener Orte, die dann Informationen preisgeben. Da Berlin recht groß ist, weiß man zu Beginn nicht, wo man mit seinen Recherchen anfangen soll. Außerdem bezweifle ich, ob Computerspieler wild darauf sind, auch noch Geschichtsunterricht in einem Computerspiel genießen zu dürfen.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Time Warp, Zirka-Preis: 90 Mark (Diskette)

AMIGA

Grafik: 50% Sound: 11%

POWER-WERTUNG: 53%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

MS-DOS

in Vorbereitung

FLUGSCHAU

Blue Angels

In der Regel sind Flugsimulationen recht kriegerischer Natur. Daß es auch anders geht, beweisen Programme wie "Flight Simulator IV" und "Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer". In die gleiche Sparte fällt das neue Programm "Blue Angels". Hier soll es die nötige Spannung und den Spaß am Fliegen auch ohne "Peng-Peng" geben.

Die Blue Angels sind eine berühmte amerikanische Kunstflug-Truppe. Sie können jetzt bei den kompliziertesten Manövern der

Luftakrobatik selbst mitwirken. Bevor Sie sich aber an eine komplette Luftschau wagen, sollten Sie einige Stündchen im Simulator verbringen. Hier können gefahrlos alle Flugkunststücke ausprobiert werden. Dann geht es mit einem "richtigen" Flugzeug (die Blue Angels verwenden z.Zt. hauptsächlich die F-18) in die Luft, um das im Simulator Gelernte umzusetzen. Erst dann sollten Sie sich an einen (oder mehrere) der Formationsflüge mit einer simulierten Staffel wagen. mh

So richtig begeistern konnte mich "Blue Angels" leider nicht. Zwar sind die ganzen Optionen im Spiel wirklich gelungen (Simulator, Freiflug, Formationsflug bzw. Flugschau), aber das Fluggefühl wird völlig im Keim erstickt. Um einigermaßen anständig fliegen zu können, sollte die 3D-Grafik ausreichend

Geht so



schnell sein, und das ist sie bei Blue Angels ganz und gar nicht. Man hat eher das Gefühl in einem Schnecken-Expreß zu sitzen als in einem modernen Düsenjet (selbst auf einem 15-MHz-AT). Zudem ist es auf Dauer langweilig, immer noch mal einen Looping, oder ein anderes Kunststückchen zu fliegen.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 85 Mark (Diskette)

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

MS-DOS

Grafik: 55% Sound: 22%

POWER-WERTUNG: 48%

POWER-GAMES

ACTION • SPANNUNG • ABENTEUER

Das Schwert Skar

Skar verleiht seinem Träger elementare Kräfte. Es macht ihn unbesiegbar und unsterblich. Aber es ist gut versteckt! Wer es finden will, muß den Gefahren eines langen Weges trotzen.

Bestell-Nr. 38784

Die Flucht der Sumpfgeister

Als die Menschen begannen, die Sümpfe trocken zu legen, haben die Sumpfgeister mit dem einzigen vorhandenen magischen Staubsauger die Flucht zu einem weit entfernten Planeten ergriffen. Ein Sumpfgeist hat jedoch die Abreise verschlafen.

Bestell-Nr. 38785

POWER-GAMES
erhalten Sie im
guten Fachhandel

Operation Ushkurat

Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur wird die gesamte Mannschaft entführt...

Bestell-Nr. 38765

Dungeon

«Dungeon» ist eine Variante des legendären Spieleklassikers «PacMan». Die Spielfigur bewegt sich durch ein Labyrinth. Eingebaute Türen, Teleporter sowie diverse Hilfsmittel helfen Ihnen, Geistern und Monstern aus dem Weg zu gehen.

Bestell-Nr. 38760

Operation Feuersturm

Sie sind «Mister James Bond» und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden – falls nicht, wird sie abgefeuert.

Bestell-Nr. 38739

Howard the Coder

Howard hat eine Spielidee. Leider stiehlt man seinen Computer und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden...

Bestell-Nr. 38705

Mit Jeans und Hellebarde

Bei der Reparatur eines Schuppens stürzt die Decke herab und macht

Jedes Paket nur
DM 49,-*
(sFr 45,-/sS 490,-*)

Sie kampuntüchtig. Als Sie zu sich kommen entdecken Sie ein altes Buch mit merkwürdigen Buchstabenkombinationen. Sie wissen noch nicht, daß Sie Ihre Welt bereits verlassen haben.

Bestell-Nr. 38718

Nippon – das ultimative Rollenspiel für C64/C128

Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen. Sie sahen abgegriffen und uralte aus... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben.

Bestell-Nr. 38729

* Unverbindliche
Preisempfehlung.

2310912



Markt & Technik

Zeitschriften · Bücher

Software · Schulung

INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir Ihr Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software.

☐ Ich bin Fachhändler

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Bitte ausschneiden und senden an: Markt & Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

PP 3

WARZENSCHWEIN

A-10 Tank Killer

Das Wort "Warzenschwein" ist keine Beleidigung, sondern der "liebevolle" Spitzname des Flugzeuges A-10. Denn die A-10 ist eigentlich kein Flugzeug, eher eine Kanone mit Flügeln und Düsenantrieb, außerdem hat der Flieger eine extrem eigenwillige Form. In der Simulation "A-10 Tank Killer" dürfen Sie so ein Schlachtschiff der Lüfte durch sieben Missionen steuern. Eigentlich wurde die A-10 nur zu einem einzigen Zweck gebaut: Panzer killen, aber Ihre Aufgaben als Spieler sind etwas vielfältiger. Die Aufträge reichen vom einfachen Trainingsflug über Sprengung von Brücken bis zur Luftunterstützung von Bodentruppen. Jede der Missionen können Sie einzeln anwählen und sich einen von drei Schwierigkeitsgraden aussuchen. Sie dürfen aber auch einen kompletten Kleinkrieg durchfliegen. Hier werden die Aufträge der Reihe nach verteilt und die Daten über Erfolge, Verluste und Namen des Piloten werden gespeichert. Sie fliegen Aufträge, in denen Sie sich nicht alleine in der Luft

befinden, sondern z.B. mit einer kompletten Staffel. Hier müssen Sie sich dann an die Orders Ihres Staffel-Führers halten. Natürlich darf die eigene Maschine für jeden Job neu bewaffnet werden, hier stehen je nach Einsatz verschiedene Standardausrüstungen zur Auswahl. Wer einen Auftrag abgeschlossen hat und nicht unbedingt aufs Land scharf ist, kann einfach per Tastendruck automatisch zur Heimatbasis zurückkehren.

Während eines Fluges kann eine Übersichtskarte aufgerufen werden, auf der alle Ziele, Feindstationen, Fahrzeuge und Flieger eingezeichnet sind. Zusätzlich kann das eigene Flugzeug aus verschiedenen Blickrichtungen betrachtet werden, sogar einen Waffenblickwinkel und die Sicht von einem anfliegenden Feind gibt es. Am Ende einer Mission kommentiert Ihr Vorgesetzter den Erfolg, oder Mißerfolg eines Auftrags. Besonders böse und ungehalten wird er, wenn Sie etwa Zivilisten oder nichtmilitärische Einrichtungen in die Luft gepustet haben.

Da ist es wieder: Das berühmte "Gunship-Feeling". Das selbe tolle Fluggefühl, das man bei der Helikopter-Simulation "Gunship" hatte, gibt es jetzt bei "A-10 Tank Killer". Kein Wunder, sind doch beide Vögel auf langsames und vor allem tiefes, bodennahes Fliegen ausgerichtet und haben ähnliche Aufträge.

Zwar sind in dem Programm A-10 die Missionen nicht ganz so vielfältig wie in Gunship und es gibt keine unterschiedlichen Witterungsverhältnisse, aber das macht kaum etwas aus. Die digitalisierten Zwischenbilder, die schnelle 3D-Grafik



während des Fluges, die intelligenten Gegner, das gute Fluggefühl und der Spielspaß machen die Mankos allemal wieder wett. Leider ist die Grafik nur dann so fantastisch, wenn man eine VGA-Karte in seinem PC hat.

A-10 ist auch bestens geeignet für Simulationseinsteiger, denn das simulierte "Warzenschwein" fliegt sich wunderbar leicht und verhält sich recht gutmütig (im Gegensatz zur echten A-10). Besonders hervorzuheben sind auch die bisigen Kommentare des Bosses, wenn man unverschämterweise Zivilisten erledigt hat.

Was für ein Fluggefühl! Kaum ist man in der Luft, schon wird's spannend. Die Programmierer haben eine fast optimale Mischung zwischen Fliegen und Ballern erwischt — so schweißgebadet flog man bisher nur bei "Gunship".

Doch ein paar kleine Patzer dämpfen das wunderbare Flug-



gefühl. Erstens ist die Simulation nicht allzu realistisch (was man zur Not noch verschmerzen kann). Zweitens sind sieben Missionen eindeutig zu wenig. Drittens braucht man unbedingt einen AT mit einer

VGA-Grafikkarte, sonst wird das Spiel leider viel zu langsam — Schade.

Etwas besonderes hat sich die Firma Dynamix in punkto Grafik einfallen lassen. Alle Bilder, die zwischen den einzelnen Missionen zu sehen sind, sind von Fotos abdigitalisiert worden, und vermitteln so ein sehr realistisches Simulationsfeeling. Damit aber nicht genug: Auch die Cockpit-Instru-

mente des "Warzenschweins" wurden digitalisiert. Allerdings kommen nur all diejenigen in den vollen Genuß der Digi-Bilder und der farbenfrohen 3D-Grafik die eine VGA-Karte Ihr eigen nennen. "A-10 Tank Killer" unterstützt auch alle gängigen Soundkarten für PC's.

mh

STECK
BRIEF

Genre: Simulation

Hersteller: Dynamix, Zirkapreis: 85 Mark (Diskette)

AMIGA

voraussichtlich geplant

ATARI ST

voraussichtlich geplant

C 64

nicht geplant

MS-DOS

Grafik: 60% Sound: 80%

POWER-WERTUNG: 76%



Würden Sie von diesen Herren ein Flugzeug kaufen? (MS-DOS/VGA)



Eine Anflugsequenz auf eine Stadt aus der Sicht des Piloten (MS-DOS/VGA)

In Echtzeit und mit scharfen Gegnern geht's zur Sache (MS-DOS/VGA) ►

Die Zeit, in der man in einer Simulation nur ein schlappes Schiffchen steuerte, scheint nun endgültig vorbei zu sein. In "Harpoon" übernimmt der Spieler die Koordination mehrerer Einheiten. Sie geben lediglich Befehle, die dann ausgeführt werden. Glauben Sie aber nicht, Sie wären deshalb unterbeschäftigt.

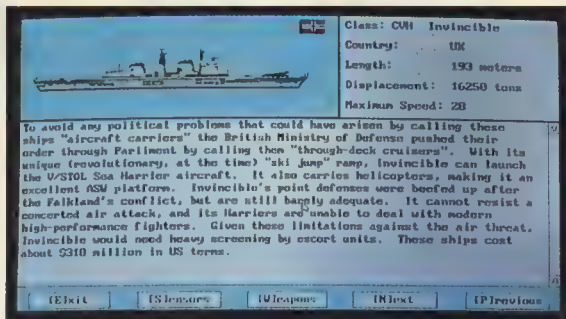
In der linken Ecke sehen Sie eine Karte der Ländern Grönland, Island und Großbritannien. Rechts davon finden Sie eine Übersichtskarte, auf der Sie alle Einheiten bewundern, die Sie steuern. Will man sich nur an eine Einheit wenden, benutzt man die Karte im unteren Bildausschnitt. Zuerst werden Sie gefragt, ob Sie die NATO oder die Pakt-Seite steuern wollen, ob das Wetter realistisch sein soll, ob die Kanoniere Atomwaffen laden usw. Sie patrullieren dann, je nach Aufgabe (es gibt insgesamt 12 Missionen), mit ihrer Flotte am Nordkap. Sie besteht aus Schiffen, Hubschraubern, Flugzeugen und U-Booten. Sie können jede Einheit mit Waffen bestücken, Radar oder Sonar einschalten, den Kurs ändern, die Geschwindigkeit erhöhen oder drosseln, die Formation bestimmen, Gruppen aufspalten und zusammenlegen, Helikopter starten und vieles mehr. Es ist relativ einfach, drei Schiffe zu koordinieren, aber bei 50 Einheiten wird's schwer. Damit man sich nicht um unwichtige Dinge kümmern muß, haben die Programmierer einen automatischen Assistenten eingebaut, der Ihnen auf Zuruf viel lästige Arbeit abnimmt.

Das Spiel läuft in Echtzeit ab. Wenn Sie den Langstrecken-Bomber losschicken, brauchen Sie nicht warten, bis er sein Ziel erreicht hat — Sie benutzen bei Bedarf eine Zeit-



DER GENERAL, GANZ DIGITAL

Harpoon



Wer das Schiff sichtet, darf's auch versenken (MS-DOS/VGA)

kompression. Und wenn Sie sich mehr an die Bezeichnung Mk48 erinnern, rufen Sie eine sehr ausführliche Datenbank auf. In ihr steht Wissenswertes zu Waffen, Sensoren, Kanonenreichweite, Schußwinkel, Tauchtiefe und vielem mehr. Um Harpoon spielen zu können, braucht man eine CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte,

mindestens 640 KByte RAM Speicherplatz und ein Laufwerk, das die 720-KByte-Disketten lesen kann. Ein AT, eine Maus sowie eine Festplatte werden empfohlen, wenn man ohne lange Wartezeiten spielen will.

Das strategische Nord-Atlantik-Szenario um den dritten Weltkrieg, der trotz Perestroika, Glasnost und allgemeiner Abrüstung ausgebrochen ist, wurde unter anderem von dem amerikanischen Erfolgsautor Tom Clancy mit gestaltet. Bekannt wurde Clancy durch seine U-Boot-Romane "Jagd auf roter Oktober" und "Red Storm Rising". Beides sind Romanvorlagen, die schon erfolgreich für populäre Umsetzungen als Computerspiele herhalten mußten.

Wer jetzt eine Art Über-"Silent Service" erwartet, wird bei Harpoon etwas enttäuscht. Hier werden auch weniger die Bordkanonenfischisten als die Vollblutstrategen gefordert. 30 verschiedene Einheiten in Echtzeit über eine Karte dirigieren, ist halt nicht jedermanns Sache. Auf den ersten Blick wird man von

Gut!



den unzähligen Menüs von Harpoon regelrecht erschlagen. Wer sich aber erstmal in die Bedienung und das Handbuch eingewöhnt hat, kann sich dem speziellen Flair von Harpoon nicht mehr entziehen. Die spielerische Handlung läuft schon fast ab wie ein Roman. Kurzum: Harpoon spielt sich einfach gut.

Was? Wo? Wer hat geschossen? Man verliert bei 30 Einheiten so schnell die Übersicht. Gottlob läuft Harpoon in Echtzeit ab, sonst hätte man in kritischen Situationen kaum eine Chance. Man muß schon einen Hang zu Strategiespielen haben, um Harpoon zu mögen. Das Spiel ist irrwitzig komplex. Wo Larry Bond und Buchautor Tom Clancy ih-

Gut!



re Finger drin haben, wird's eben happig; dafür bekommt man exzellent viel Stoff für sein Geld geboten. Ein Lob an die Programmierer: Es ist immer noch einfach zu bedienen. Außerdem muß man nicht schon Fan von

Strategiespielen sein, um auf den Geschmack zu kommen. Mir ist's schon wieder eine Note zu taktisch.

STECK BRIEF

Genre: Strategiespiel

Hersteller: Sixty-Tree, Zirkapreis: 100 Mark (Diskette)

MS-DOS
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

MS-DOS
Grafik: 48% Sound: 20%
POWER-WERTUNG: 70%

HEUTE SCHON GECRASHT?

Indianapolis 500

Bei PCs brummt meist nur der Lüftungsventilator gemütlich vor sich hin — doch mit dieser neuen Rennsport-Simulation werden dröhnende Motoren rasch zur dominierenden Soundkulisse. Bei "Indianapolis 500" treten Sie gegen 33 Computergefahrer an, um im gleichnamigen Rennklassiker den Siegespokal zu gewinnen.

Zu Beginn sollte man ein paar Übungsrounds einlegen, um sich mit dem Fahrzeug vertraut zu machen. Drei unterschiedliche Flitzer stehen zur Auswahl. Viele Einzelheiten, wie Bereifung und Einstellung der Spoiler, wirken sich auf die Fahreigenschaften Ihres Autos aus. Hier muß probiert und geändert werden, bis sich der Wagen optimal fährt. Sie können dann gleich in ein Rennen einsteigen oder vorher versuchen, bei vier Trainingsrunden einen besseren Startplatz zu ergattern.

Das Rennen ist je nach Wahl 10, 30, 60, oder 200 Runden lang. Sie sehen die Strecke aus der Sicht des Fahrers in 3D. Das Tempo ist auf ATs bezaubernd; wer einen langsamen PC hat, kann auf einige grafische Details verzichten, um eine ordentliche Geschwindigkeit zu erreichen. Gesteuert wird mit Tastatur oder Joystick; die Gangschaltung erfolgt automatisch. Sie können jederzeit das Rennen anhalten und sich Wiederholungen von spektakulären Szenen aus sechs verschiedenen Blickwinkeln ansehen. Das lohnt sich insbesondere bei Unfällen: Die Freude ist groß, wenn man genüsslich aus der Vogelperspektive betrachten kann, wie der Crash mit dem Vordermann eine Massenkarambola auslöst.

Je mehr Runden ein Rennen hat, desto häufiger müssen Sie Ihre Box aufsuchen. Hier gibt's

Die Wiederholungen der Kollisionen sind grafisch so toll gelungen, daß man anfangs mehr Zeit mit Unfallbauen und Angucken als mit Fahren bringt. Spätestens, wenn bei einem besonders kunstvollen Zusammenstoß ein Wagen in die Tribüne segelt, ist Bombenstimmung garantiert. Bei soviel rasanter Crash-Action darf man nicht vergessen, daß sich die Programmierer viel Mühe mit den Simulations-Aspekten gegeben haben. Das Feintuning am



eigenen Fahrzeug und die Boxenstops während eines Rennens haben ihren Reiz. Leider beschränkt sich das Programm auf die Indianapolis-Strecke; andere Rennpisten kann man nicht befahren. Und das schönste Rennspiel wird auf Dauer etwas öde, wenn man durch die immer wieder gleichen Kurven braust. Von diesem Wermutstropfen abgesehen ist Indianapolis 500 ein packendes PC-Rennspiel voller Tempo, Spannung und destruktivem Vergnügen.

Noch nie war das Autofahren so wundervoll wie heute. Hobby-Rennfahrer dürfen sich mal wieder so richtig austoben. Bei "Indy 500" kurvt man zwar immer um den gleichen Kurs herum und das 200mal, aber das Feeling ist unheimlich toll. Man hat richtig das Gefühl in einem mörderischen Rennwagen zu sitzen und nicht in einem keuchenden Trecker. Die 3D-Grafik fliegt in Windeseile am eigenen Wagen vorbei und der Sound bringt den kleinen PC-



Lautsprecher zum Dampfen. Besonders gefiel mir die unglaublich gute Wiederholungsfunktion. Wer einen Crash baut, kann sich genüsslich in den Sessel zurücklehnen und das Geschehen aus verschiedenen Blick-

richtungen Revue passieren lassen — wundervoll.

Zwar ist die Strecke immer dieselbe und nur drei Wagen und ein Schwierigkeitsgrad stehen zur Auswahl, aber dieses Programm darf in keiner Softwaresammlung fehlen.



Start frei zum großen Rennen: Bis zu 200 Runden werden beim PS-Marathon gefahren (MS-DOS/VGA)

frischen Sprit für den Benzin-tank und die Reifen, die sich im Rennverlauf abnutzen, können gewechselt werden.

Auf dem PC läuft das Programm mit CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. Wer eine

Adlib-Soundkarte in seinem Computer schlummern hat, wird mit besonders reißerischem Digi-Sound verwöhnt. Bedauerlicherweise sind zur Zeit keine Amiga- und ST-Umsetzungen geplant. *hl*

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 80 Mark

AMIGA

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

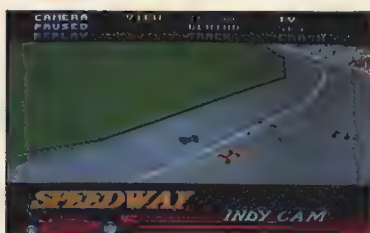
C 64

nicht geplant

MS-DOS

Grafik: 82% Sound: 56%

POWER-WERTUNG: 80%



Derselbe Unfall aus drei verschiedenen Blickwinkeln: Wenn schon Blechsalat, dann aber gründlich (MS-DOS/VGA)

KÖLN

[illegible]

Postfach 830110, 5000 Köln 80, Öffnungszeiten Mo.-Fr. 10.00-19.00 Uhr
☎ 0221/604493 und 604496, Fax 0221/609003

PC-ENGINE

PC-Engine RGB .. 399.-	Super Grafx & Game 729.-	PC-Engine PAL 439.-
Genpel 109.-	Bullfight 109.-	Shinobi 109.-
Chase H. Q. 109.-	Motorcycle 109.-	Volfied 109.-
Heavy Unit 109.-	Atomic Robo Kid 109.-	Knight Rider 109.-

SEGA MEGA DRIVE		
Sega Mega Drive RGB 449.-		Sega Mega Drive PAL 409.-
Course 124.-	Golden Axe 124.-	Herzog II 124.-
Tatsujin 124.-	Sokoban 124.-	Forgotten Worlds 124.-
Power Drift 124.-	Zoom 124.-	Sugar Shinobi 124.-

Besuchen Sie doch einfach unseren Stand auf der Hobby-tronic vom 25.-29. April in Dortmund

★ Bitte fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an ★

Service-Line: 0 23 01 / 41 34 24 Stunden

*** Exportgeräte ohne VDE-Prüfung und FTZ-Nummer ***

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Inh. Hans-Jürgen Grahl, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede

[illegible]

Gleich anrufen und kostenlose Preislste anfordern oder sofort Bestellung durchgeben!

02871/183088

Versand erfolgt per NN (+5 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck) portofrei

Andreas Bachler · Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 429
D-4290 Bocholt · Tel. 02871/183088

Alle angebotenen Geräte ohne FTZ - oder VDE Prüfung



In Erwartung des Balles lauert Bodo auf der Linie (Amiga)



Der Pfeil markiert den Spieler, den Ihr steuert (Amiga)

FLIEGENFÄNGER

B. Illgner's Soccer

Die Frage: "Bodo Illgner, was ist denn das für einer?" kommt nur über die Lippen von Fußball-Unkundigen. Kenner der Materie wissen, daß es sich bei Bodo um einen Torhüter handelt, der sowohl beim 1. FC Köln als auch bei der Nationalmannschaft zwischen den Pfosten steht und meist hält, was auf seinen Kasten zugeht. "Bodo Illgner's Soccer" ist eine Fußball-Simulation, die in England programmiert wurde, aber den deutschen Keeper als Aushängeschild hat. Die Anleitung und alle

Bildschirm-Texte wurden ins Deutsche übersetzt.

Sie steuern am meisten einen Feldspieler Ihres Teams; kommt das eigene Tor in Sicht, kann per Leertastendruck auch auf Torwartkontrolle umgeschaltet werden. Per Feuerknopfdruck wird geschossen; je länger der Knopf gedrückt wird, desto toller.

Eine eigene Liga darf zusammengestellt werden. Sie kann 4 bis 20 Teams enthalten. Alle Mannschafts- und Spielernamen, Spielzeit und Trikotfarben können geändert werden. hl

Schön, daß man Trikotmuster und Haarfarbe der einzelnen Spieler bestimmen kann, doch die reichlich vertretenen spielerischen Schnitzer sorgen für einen negativen Gesamteindruck. Verwirrend ist die Darstellung



des Spielfelds: Bei Torszenen wird von oben nach unten; im Mittelfeld von links nach rechts

gespielt. Ruckartig wird zwischen den Spielfeldteilen umgeschaltet und damit für Verwirrung gesorgt. Die Ballkontrolle ist nervig; kein Wunder, daß selbst der Computer ständig Bälle ins Aus kickt. Unmöglich ist die Umschal-

tung: Bis man zur Leertaste ge-
hechtet ist, kullert so mancher Ball gemütlich ins Netz.

IM ANGESICHT DES TORWARTS

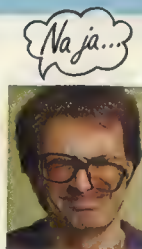
W. Trophy Soccer

Langsam aber sicher naht die nächste Fußball-Weltmeisterschaft. Dieses sportliche Großereignis reißt so manchen Programmierer in einen Fußball-Tau-
mel. Der jüngste Vertreter der Grüner-Rasen-Software nennt sich "World Trophy Soccer". Runde für Runde klickt man sich bei einem WM-Turnier gegen immer stärkere Gegner vor. Zwei Spieler können auch gegeneinander ein Freundschaftsspiel bestreiten.

Das Spielfeld scrollt in alle vier Himmelsrichtungen und wird von schräg oben

gezeigt. Seid Ihr im Ballbesitz, wird auf Feuerknopfdruck geschossen. Hat der Gegner das Leder, grätscht man ihm per Feuerknopf in die Beine. Taucht ein Spieler vor dem gegnerischen Tor auf, wechselt die Perspektive. Man sieht die Grafik jetzt aus der Sicht des Schützen, der ein schönes, großes Tor vor sich hat und das Leder nur noch am Torwart vorbeischießen muß. Umgekehrt seht Ihr das Geschehen aus der Torhüter-Perspektive, wenn der Computergegner vor Euerem Kasten auftaucht. hl

Die Sprites sind genau gezeichnet und die Sprachausgabe, mittels der der Schiedsrichter sich bemerkbar macht, kann sich hören lassen. Doch vor allem bei Steuerung und Spieltechnik muß World Trophy Soccer kräftig Federn lassen. Holpriges Gebolze steht auf der Tagesordnung; elegante Kombinationen kann



man ziemlich vergessen. Zu zweit hat dieses actionreiche Fußballspiel zumindest einen milden Reiz, doch im Duell mit dem Computergegner kommt wenig Freude auf. Das sollten sich auch Fußball-Fans nicht antun. Auf

dem Amiga gibt es mit "Microprose Soccer" und "Kick Off" bessere Alternativen.

STECK BRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: Empire, Zirkapreis: 85 Mark

AMIGA

Grafik: 35% Sound: 14%
POWER-WERTUNG: 31%

C 64

in Vorbereitung

ATARI ST

Grafik: 35% Sound: 14%
POWER-WERTUNG: 31%

MS-DOS

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: Virgin, Zirkapreis: 80 Mark

AMIGA

Grafik: 58% Sound: 53%
POWER-WERTUNG: 37%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

MS-DOS

in Vorbereitung

POWER TIPS

Heft 3/90

**Heraustrennen
und Sammeln!**

Larry III
gelöst!

Es ist geschafft: ab sofort finden alle Power-Tips-Fans ihr eigenes "Heft im Heft". Wer will, kann die grünen Power-Tips-Seiten heraustrennen und sammeln. Mit der Zeit habt Ihr dann ein umfassendes Tips-Nachschlagewerk, um das Euch mancher beneiden wird.

Der Tip des Monats geht diesmal an Matthias Ortman aus Milano, der uns einen tollen Cheat für die Amiga-Version von "Space Ace" geschickt hat. Die Belohnung in Höhe

von 500 Mark sind schon auf dem Weg zu ihm. Natürlich werden auch alle anderen veröffentlichten Beiträge honoriert. Schreibt also weiter fleißig an die **POWER PLAY**, denn gute Tips suchen wir immer: Schließlich müssen ab heute etliche Seiten mehr mit Tips gefüllt werden. *al*

Power-Tips

Computerspiele Tips	
Space Ace, Rock'n Roll	54
Leisure Suit Larry III	56

Verlag Markt & Technik
Redaktion **POWER PLAY**
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Beach Volley	58
Ultima I	59
Dragon Wars	60
Rings of Medusa	63
It came from the desert	64
POKE-ECKE: Ghouls'n Ghosts, Leonardo, Power Drift, Never Mind, Battle Squadron, New Zealand Story	66
Video-Spiele Tips	
Neutopia, Shinobi, Gunhed, Section Z	66
Out Run 3D, Ordyné, Yaksa, Super Mario Bros. 2, Side Arms, Wonderboy in Monsterland, CD-ROM	67
Thunderforce, Bloody Wolf, Drunken Master, Super Hang on, Captain Silver, Golvellius	68

SPACE ACE

(Amiga)

Tip des Monats

Hier ist er — der unentbehrliche Tip für alle "Space-Ace"-Spieler. Um in den Genuß zu kommen, sich die sehenswerten Szenen einmal gemütlich reinzuziehen, startet Ihr erstmal das Spiel. Nachdem Eure Freundin in den Abgrund gestürzt ist, und der verrückte Blaue auf Euch zugeschossen kommt, haltet Ihr das Spiel mit der "Pause"-Funktion an. Jetzt tippt Ihr die Leertaste und dann das Wort

"Dodemodexter"

("Do Demo, Dexter") ein. Nun kann man sich gemütlich zurücklehnen und die Szenen an sich vorbeiziehen lassen. Es sind etwa drei Minuten, die Euch geboten werden, dann ist das Spiel zu Ende. Mathias Ortmann aus Milano schickte uns diesen Tip zu.

Wer Space Ace auf die konventionelle Methode durchspielen will, dem helfen die Tips von Dirk Weber aus Berlin. Ihr bekommt zwar die Richtung angegeben, in die Ihr den Joystick drücken müßt, das richtige Timing müßt Ihr allerdings selber erahnen.

1) Nachdem Ace's Freundin von Borf gefangen wurde, wird Ace von Borf attackiert.

— Rechts (Ace springt hinter den Felsen)

— Links (Ace springt in die Mitte)

— Runter (Ace springt wieder hinter den Felsen und duckt sich)

2) Ace muß durch die Stampfer einer Maschine gelangen.

— Rechts (Ace bremst seinen Lauf)

— Links (Ace springt unter dem ersten Stampfer hindurch. Jetzt warten, bis der linke Stampfer runter und wieder auf gegangen ist.)

— Links (Ace springt ein Stück nach links. Warten, bis der Stampfer wieder oben ist.)

— Links (Ace überwindet auch den linken Stampfer)

3) Ace wird von drei Schiffen angegriffen und muß fliehen.

— Runter (Ace weicht den Angriffen aus)

— Hoch (Ace rennt zu seinem Raumschiff)

4) Hier fliegt Ace mit seinem Raumschiff

— Hoch (Sonst zerschellt das Schiff am Boden)

5) Ace wird zum ersten Mal von einem Monster angegriffen.

— Feuer (Ace schießt auf das Monster)

6) Ace befindet sich auf der zerstörten Brücke. (Ein Stampfer macht Kleinholz)

— Rechts (Ace springt nach rechts. Warten, bis Ace sich duckt, dann)

— Hoch (Jetzt springt Ace über den Abgrund)

7) Hier bewegt sich eine Plattform auf und ab.

— Rechts (Ace springt nach einer Weile auf die Plattform. Warten, bis Ace die Plattform berührt, dann)

— Rechts (Ace rennt weiter nach rechts oben)

8) Ace rennt hier einen Steg entlang und wird von einem Monster angegriffen.

— Runter (Ace bremst ab. Bis kurz nach dem Monster warten, dann)

— Rechts (Ace rennt weiter nach rechts oben)

9) Wie Punkt 8), nur seitenverkehrt.

— Runter (zum Abbremsen; bis kurz nach dem Monster warten, dann)

— Links (Ace rennt weiter nach links oben)

10) Hier steht Ace auf einem Felsvorsprung und wird wieder von einem Monster angegriffen.

— Feuer (Ace ballert auf das Monster)

11) Hier muß Ace die Brücke überqueren, dabei wird er von zwei kleinen Monstern verfolgt

Warten, bis die Katzen zu sehen sind, dann

— Hoch (Ace überquert die Brücke)

12) In den folgenden Szenen muß man pro Bild immer nur eine Aktion auslösen. Grundsätzlich wartet man etwa 1/2 bis 1 Sekunde, dann handelt man.

Hier ist nun die Liste für das

Labyrinth

— Hoch

— Rechts

— Hoch

— Rechts

— Links

— Links

— Rechts

— Hoch (Ace betritt jetzt das Raumschiff)

13) Borf attackiert Ace mit seinem Stab.

— Feuer (Ace wehrt den Angriff ab)

14) Wieder eine Attacke von Borf.

— Feuer (siehe 13)

15) Ein erneuter Angriff von Borf.

— Feuer (Ace schnappt sich den Stab)

— Rechts (Ace weicht dem Tritt Borfs aus)

16) Hier kreuzen sich Borfs und Ace's Stäbe.

— Feuer

— Runter (Ace duckt sich unter dem Tritt von Borf)

17) Ace liegt auf dem Rücken am Boden

— Feuer (Ace blockt den Angriff ab)

18) Borf schlägt erneut von links auf Ace

— Hoch (Ace springt über den Stab)

— Runter (Ace duckt sich unter dem Angriff)

19) Ace und Borf stehen sich gegenüber und Borf schlägt zu.

— Rechts (Ace duckt sich unter dem Angriff und rennt auf Borfs Rücken zu)

— Runter (Ace springt auf Borfs Rücken).

20) Ace sitzt auf Borfs Rücken. Mehrere kleine Monster kommen auf ihn zu.

— Warten, bis die Szene wechselt und Ace nach dem Seil greift)

— Links (Ace grabst das Seil und schwingt sich weg)

21) Ace schwingt sich zu Kimberly auf die Plattform

— Warten, bis die Szene wechselt und die Seitenansicht erscheint

— Rechts (Ace springt von der Plattform über die Lava)

22) Borf schießt nun dreimal aus dem Infanto Ray

— Rechts (Ace weicht aus)

— ca. eine Sekunde warten, bis Ace an der Abzweigung ist

— Links

— Rechts (Ace duckt sich unter dem Strahl)

23) Die letzte Szene. Ace

muß den Spiegel in den Strahl schieben.

— Links (Ace schiebt den Spiegel in den Strahl)

— Rechts (Ace schiebt ihn wieder zurück)

Hier endet der Einfluß des Spielers. Jetzt kommen noch ein paar Szenen, die völlig automatisch ablaufen.

Rock'n Roll (Amiga)

Das tolle Spiel um Kugeln, Schlüssel und Abgründe birgt einige Geheimnisse, die wir hier einmal genau entschlüsseln wollen. Volker Reinicke aus Moers hat sie entschlüsselt.

Der Cheat-Modus

Um einen Level anwählen zu können, muß man mehrere Dinge tun. Zuerst gibt man als Namen

"Rainbow Arts"

ein, worauf in der Anzeige

"OOOOOOOOOOO"

erscheint. Nun gibt man, je nach gewünschter Levelnummer, einen Zahlencode ein. Er besteht aus mehreren Teilen und muß ein bestimmtes Format haben, nämlich "ABXXCDEFXXBA".

Nicht erschrecken, das ist keine höhere Mathematik, sondern ganz einfach:

1. "AB" steht für den Level, den man spielen will. Level 5 wird mit "05" eingegeben. Level 10 heißt schlicht und einfach "10".

2. "XX" sind beliebige Ziffern.

3. "CDEF" müssen addiert den Level ergeben, den man spielen möchte. "1121" ist wieder Level 5, "2224" ergibt Level 10 (man könnte auch "9001" nehmen, das wäre egal).

4. "XX" sind wieder beliebige Ziffern.

5. "BA" jetzt vertauscht man die Zehner- und Einer-Stellen des Levels. Für Level 5 wäre das "50", für Level 10 "01".

Wenn Ihr jetzt das Spiel startet, kommt Ihr sofort in den gewünschten Level. Leider hört das Spiel nach dem vollendeten Level automatisch auf, außerdem dürft Ihr Euch bei so viel Schummeln nicht in die High-Score-Liste eintragen.

Die Musik-Box

— Wer sich einmal alle Musikstücke anhören will, tippt bei der Frage nach dem Namen "Country"

ein. Daraufhin erscheint ein Menü, in dem man jedes Musikstück anhören kann.

Voller Durchblick

— Damit man die Karte benutzen kann, sammelt man sonst umständlich Kartensymbole

The Best. 100%.

95 x PERS COMP :

88 Attack Submarine #	81
Abrams M1 - Battle Tank	65
American Civil Wars I, II or III	73
Arab/Israeli Wars	65
Armada	77
Austerlitz 2.12.1805	77
Battle Games #	68
Battle Chess	65
Battle of Britain - Fine. Hour #	81
Battles of Napoleon #	77
Beyond Black Hole 3-D	77
Block Out Super-Tetris #	73
Bomber T.A.C. - F5m.	85
Borodino (Napoleon) 1812 #	73
Budokon #	77
Codename Ice Man #	98
Conquest of Camelot #	95
Corvette Driving Simulator #	77
Cost of Azure Bonds #	77
Die Hard #	68
Don't go alone #	68
Dragon Wars (BT 4)	81
Dragons of Flame AD&D #	69
Drakhten #	65
Driving Force #	73
E.S.S. Hermes #	65
East vs. West Berlin 1948 #	73
Eyeschneidtschiff	65
Eye of Storm Chopper	73
F-15 Strike Eagle Simulator #	95
F-16 Combat Pilot #	95
F-19 Stealth Fighter	97
Ferrari Formula 1 #	97
FS Flight Simul. 4 ConstSet #	122
futsh. Handb. 170 S. FS 4	277
FS UFO Flight Simul. #	88
Gold of the Americas	73
Hard Drivin Simulator #	62
Harley-Davidson Road #	77
Hoyle's Cardgames #	81
Indiana Jones Adventure #	81
Indianapolis 500 Race #	73
Infection #	73
Interphase	68
Iron Lord #	81
Letsure Suit Lany 3 #	108
Life and Death #	65
Loom #	81
M1 Tank Platoon #	97
Munihole	97
Manhunter	81
Microphone Soccer	73
Midwinter #	65
Milestone	69
Millenium 2.2 #	69
NO EXH	69
Okotopoloy SuperSim. #	144
Oliver #	65
Omega Robot Tank	77
Omnicon Conspiracy	95
Panzer Battles	65
Pirao #	73
Pool of Radiance #	73
Populus #	73
Presumed Guilty	73
Proj. Stealth Fighter	62
Prophecy	73
Red Storm Rising #	95
Rommel	73
Shades of Fire	65
Shufflepuck Cafe #	81
SimCity #	73
Sonicb Manikon d #	73
Space Rogue (Elite 2)	95
Spherical #	65
Star Trek 5 - Final Frontier #	73
Star Crazy	51
Street Rod #	57
Sword of Arcs #	73
Tank M1 (Spec/Holob.)	103
TD Test Drive 2 Duel	73
The Colonels Bquest	73
The Colony #	95
The Final ChessCard III	130
The Third Courier	68
Tongue of Fat Man	69
Ultima 5	65
Vemere #	68
Wall Street Wizard #	73
WSW Dataskd #	38
Wasteland #	65
Waldwalker #	81
Wolfpack	95
Yupis Revenge #	73
Zak McCracken #	73

fast alle CGAVEGA I

Alle Titel, hinter denen # steht, sind auch auf 3.5" zu haben.

Fax: 800.368.138

100% FUNTASTIC ComputerWare

auf. Wenn Ihr als Namen "Magic Map" eintippt, erscheint die Karte nun in der höchstmöglichen Auflösung.
Die Warp-Zonen
Warp 1:

Im ersten Level gibt es hinter dem vierten Reparatur-Set in der oberen Ecke einen Abgrund, in den man nicht hinein-fällt. Wenn man hier das Reparatur-Set benutzt, kommt man in einen Bonus-Level.

Warp 2:

Im zweiten Level gibt es eine Zone mit vielen Eiern. Wenn man sie im Uhrzeigersinn am Rand abfährt, kommt man in einen Bonus-Level, in dem man abräumen darf.

Warp 3:

Im dritten Level liegen rechts vom Startpunkt drei Reparatur-Sets. Diese muß man nur in der mittleren Reihe des Abgrunds rechts davon verlegen und schon ist man in Level 24.

Warp 4:

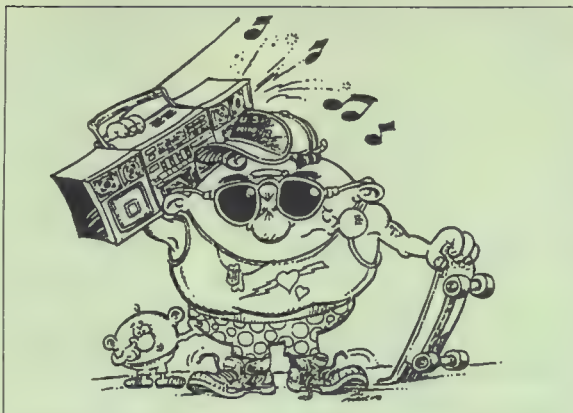
Im vierten Level gibt es eine Zone mit neun Eiern. Um dorthin zu kommen, muß man ein Reparatur-Set kaufen und es rechts neben dem mittleren Pfeil benutzen. Danach kann man über den Abgrund bis zur Zone mit den Eiern rollen, die dann noch zermatscht werden müssen, um in den elften Level zu kommen.

Warp 5:

Im sechsten Level gibt es einen Bereich mit vielen Ventilatoren. In der unteren Hälfte liegen drei Reparatursets, die man rechts unten — jeweils eines pro waagrechte Reihe — verlegen muß. Danach ist man im achten Level.

Warp 6:

Im 14. Level muß man ein "M" in der oberen linken Eierzone und ein "G" in der mittleren Zone reinrollen. Man darf kein an-



Mit Musik geht alles leichter...

deres Ei dabei zerstören. Das Muster sieht so aus:

```

+ + + + + + + +
+ + + +
+ + + + + +
+ + + +
+ + + + + +

```

Danach gelangt man in den achtzehnten Level.

Warp 7:

Im 27. Level liegen kurz vor dem Ausgang vier kleine Bälle. Jeder dieser Bälle muß in die Mitte seiner Seite gebracht werden und dann in den Abgrund gestoßen werden. Danach kommt man in den — nicht zu glauben — siebten Level.

Warp 8:

Im siebten Level muß man zwei kleine Bälle an die richtigen Position bringen. Um in die Zone mit den beiden Bällen zu kommen, muß man die Bombe benutzen, die man automatisch bei dem Warp von Level 27 in Level 7 mitbekommen hat. Danach stößt man den linken Ball in den linken Abgrund und kommt so in den 30. Level.

al

Leisure Suit Larry III

Uta Hervol aus München ist eine der eifrigsten Sierra-Spielerinnen, die in der Software-Szene zu finden sind. Sie war die Erste, die uns eine komplette Lösung zu "Leisure Suit Larry III" schickte.

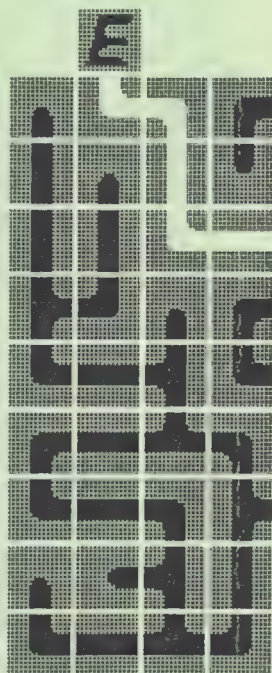
Larrys Abenteuer

Am Aussichtspunkt zu Beginn betrachtet Larry andächtig die ihm zu Ehren errichtete Gedenktafel, bevor er sich für die kommenden Abenteuer mit einem Blick durch das linke Fernrohr stärkt. Ein Besuch bei seiner Frau Kalalau ist unerfreulich, aber für den weiteren Verlauf des Spieles unumgänglich.

Frei, ohne Job, aber wieder ganz der alte Larry, nur etwas beleibter, nimmt er zunächst das abgebrochene Granadilla-Holzstück an sich, bevor er bei einem Blick in die Postbox vor seinem ehemaligen Zuhause seine neue Kreditkarte entdeckt. Am Strand trifft Larry dann auf eine Frau ganz nach seinem Geschmack (er steht nun mal auf Marlene Charell) und schenkt ihr nach einem längeren Gespräch die Kreditkarte. Als Gegengeschenk erhält er — unter anderem — ein Messer. Nachdem Larry das Messer an der Casino-Treppe geschärft hat, schnitzt er aus dem Holzstück ein typisches Insel-Souvenir. Vor "Chip'n' Dale's" schneidet er sich etwas Inselgras, beim Blick links durch die Felsöffnung entdeckt er Orchideen und flechtet daraus einen "lei". In den hotel-eigenen Umkleidekabinen tauscht er seinen Freizeitanzug mit dem handgewebten Grasrock aus. Vom Waschbecken nimmt er die Seife mit und begibt sich erneut zum Strand, diesmal als Souvenir-V Verkäufer ... und hat Erfolg.

Nach erneutem Kleiderwechsel findet er am Strand das zurückgelassene Handtuch von Tawni, nimmt und benutzt es. Braungebrannt beschließt Larry, sich die Casino-Show anzusehen. Nach einer kleinen Bestechung zeigt er seine Karte in Form seiner persönlichen "Nontoonyt-Tonite"-Ausgabe (give money, show pass) und gibt die gewünschte Kartennummer an. Nach der Show erfährt er bei einem Gespräch mit Cherri, dem Star des Abends, daß er sie mit seinem Stück Land glücklich machen könnte (talk land). Bei seinen Anwälten regelt er alles, sobald er mit penetrantem Fragen an Roger vorbeigekommen ist und bekommt dann letztendlich — nach kurzem Verlassen des Büros — vom sehr beschäftigten Roger die gewünschte Bescheinigung. Von Cherri bekommt er dafür eine heiße Belohnung, die mit einem Tanz auf der Bühne und vielen Dollarscheinen endet. Vor lauter Begeisterung, daß er das benötigte Geld für die Scheidung besitzt, rennt er in den Show-Klamotten zu seiner Anwältin, wo ihn nach Zahlung der gewünschten Summe ein weiteres Abenteuer erwartet.

In der Scheidungsvereinbarung entdeckt er Suzi's Mit-



Quer durchs Bambus-labyrinth in "Larry III"

Spiele für Amiga

SPECHERERWEITERUNG AMIGA 500

auf 1 MB, inklusive Uhr und DUNGEON MASTER (engl.)

nur 279,00 DM

Wir bekommen täglich Neuheiten für den Amiga! Fordern Sie doch einfach mal die neueste Preisliste an. Sie werden überrascht sein! Hier ein paar Beispiele:

TITEL	PREIS	TITEL	PREIS
Axel's Magic Hammer	59,90	Great Courts (Tennis)	74,80
Battle Squadron	74,80	Fighter Bomber	89,80
Beverly Hills Cop	74,80	It Came from the Desert	84,80
Chase HQ	74,80	Kaiser	109,00
Clown-o-Mania	54,80	Little Computer People	34,80
Day of the Viper	74,80	Treasure Island Dizzy	19,80
Dogs of War	59,90	Twinworld	74,80
Drakken	89,00	Weird Dreams	79,80

X-Copy II + Cyclone + Hardware nur 69,00 DM

Versandkosten:

5,00 DM bei Warenwert unter 100,00 DM

Warenwert über 100,00 DM Versandkosten frei

COMPY SHOP

Gnolsenastr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr
Telefon 0208/497169 + 496178

gliedskarte für Fat City und beschließt, endlich etwas gegen seinen Wohlstandsbauch zu unternehmen. Beim Umdrehen der Karte entdeckt er die Schranknummer und einen Hinweis auf die Kombination (jeweils die Seitenzahl der Anzeigen im "Nontoon-Tonite"). Seinen Schrank findet er, indem er zweimal rechts, dann zweimal links, wieder rechts, zweimal links und nochmals zweimal rechts abbiegt. Larry zieht die Sportkleidung von Suzi an, schließt den Schrank und begibt sich zum Bodybuilding. Vier verschiedene Übungen, jeweils siebenmal exzitiert, machen aus ihm einen noch attraktiveren Junggesellen (!). Anschließend begibt er sich zur Abrundung des Gesamtbildes mit dem Handtuch zur Dusche, froh, Seife benutzen zu können. Nach Gebrauch des Handtuches und Ganzkörperbesprühung mit Deodorant springt Larry erneut in seinen Anzug, bereit für neue Abenteuer. Diesmal benutzt er die Karte, um zu Bambi ins Aerobic-Studio zu gelangen. Er kann ihr nach längerem Gespräch bei ihrem Video helfen ... und auch Bambi zeigt sich äußerst dankbar.

Total geschäftig begibt Larry sich zur Entspannung ins Ca-

baré und schaut sich das ganze Programm an. Weitere Zerstreuung erhofft er sich in der Piano Bar des Casino's — und findet seine Traumfrau. Er versucht, ein Treffen mit Patti zu vereinbaren, was ihm dann auch durch Vorzeigen der Scheidungsurkunde und Überreichen eines neuen Orchideenkranzes gelingt. Für seine klare Aussage, Liebe mit ihr machen zu wollen, erhält er ihren Zimmerschlüssel. Mit einer Flasche Wein aus dem Cabaré und nach einem kurzen Gespräch mit dem Mann am vorderen linken Tisch nimmt Larry den Aufzug in den neunten Stock und beendet seinen Auftritt mit Gebrauch des Weines.

Patti auf Reisen

Patti nimmt nach dem ersten Schock die Flasche Wein an sich, zieht Slip, Perlon-Strümpfe, BH und ihr Kleid an und macht sich auf die Suche nach ihrem Larry. In der Piano Bar nimmt sie den Zauberstift von der links stehenden Tafel an sich, vom Klavier ihre Trinkgelder. Bei den Umkleidekabinen füllt sie die Weinflasche mit Wasser und trinkt auch noch einen kleinen Schluck gegen ihren großen Durst. Ihr letztes Geld und ihre Höschen läßt sie bei Dale in "Chip'n'Dale's", die sie angeheizt von dessen Show auf die Bühne wirft. Ein Gespräch mit Dale erweist sich als wenig nützlich, sie beschließt, sich alleine auf den Weg durch das Bambusdickicht zu machen.

Sie geht an der zweiten Abzweigung nach rechts bis zur nächsten Kreuzung, von dort biegt sie wieder rechts ab, schlägt dann aber bei nächster Gelegenheit den nach links abzweigenden Weg ein — und überwindet das Dickicht. Unterwegs hält sie sich mit ihrem mitgenommenen Wasser am Leben. Bei der Schlucht angekommen, nimmt sie zuerst einen kräftigen Schluck Wasser an der Stelle, wo sich der Fluß vor dem Bogen nach rechts ausdehnt. Sie zieht ihre Strümpfe aus, bindet sie um den Felsen und landet auf einem Felsvorsprung inmitten des tiefen Canyon mit zwei Palmen und seltsamen Pflanzen. Beim Pflücken oder Essen oder Rauchen der Blätter erinnert sie sich an die Folgen — leider zu spät. Besser und legaler wäre die Anfertigung eines Hanfseiles gewesen.

Ein Erklimmen der Palmen bereichert sie neben der schönen Aussicht um zwei Kokosnüsse. Nun wirft Patti das Seil

POWER SOFT

A - 1180 Wien
Schulgasse 31
Tel.: 0 222 / 408 23 35
Ladenverkauf & Versand Österreichweit
geöffnet: Mo-Fr 10-12 u. 13-18, Sa 9-12

Soft-Hotline 14-17 Uhr Tel.: 408 23 35

NEUERÖFFNUNG IN WIEN

Sonderangebote

PC		Amiga	
PHM Pegasus	399,-	Kings Quest Tripple Pack	699,-
UFO	899,-	Empire	499,-
Flight Simulator 4	1.190,-	Space Ace dt	849,-
West Phaser	799,-	Stunt Car Racer	599,-
Stunt Car Racer	599,-	Leisure Suit Larry II	699,-
Starflight II	699,-	Kult	599,-
Indianapolis 500	599,-	Block Out	599,-
Die Hard	599,-	Starflight	699,-
Mech Warrior	699,-	P 47 dt	599,-
Bomber	799,-	Bomber	599,-
Ghostbusters II	699,-	Future Wars dt	599,-
Their Finest Hour dt.	699,-	F 29	699,-
Block Out	599,-	Zak Mc Kracken dt.	599,-
Angebote zu Superpreisen		Block Out	599,-
Elite für PC/ST/AM	499,-	Audiomaster II	890,-
Ad Lib Soundkarte		Word Perfect dt.	1.990,-
für PC	3.990,-	Publisher dt.	1.990,-

Größte Auswahl - prompt lieferbar
Vollständige Preislise
anfordern

Hardware für Amiga:

Laufwerk 3,5 Zoll	1.890,-
Speichererweiterung	
512 KB	1.790,-

alle Preise in ÖS inkl. 20 % MWST

GERMAN DESIGN GROUP

Sterne wie Staub

Eine Science Fiction Wirtschafts-simulation, bei der 1-4 Spieler versuchen, eine ganze Galaxis zu beherrschen, indem sie ihr Imperium wirtschaftlich und militärisch aufbauen.

möglich sind. Sie sind in der Lage Kampffloten aufzubauen und ins Spiel einzubringen. - einfach zu bedienende Menuesteuerung (Joystick)

Überarbeitete Auflage mit Rückzugsoption und erweiterter Anfangsausrüstung. Im Spiel agieren autonome Welten, mit denen Handel und militärische Bündnisse

Hardware: Commodore 64, Diskettenlaufwerk VC1541 und 1 Joystick
Spieleranzahl: 1-4 Preis: DM 59,-
Bestellnummer: C4/00201
Programmversion: Überarbeitete Auflage: November 1989

...kostenloser Katalog auf Anfrage...kostenloser Katalog auf Anfrage
Rüdiger Rinscheidt · Buchholzstr. 17 · 4755 Holzwickede
Hotline: • Freitags von 16.00 - 18.30 • ☎ 02301/12647



PC Aktuell

Larry 3	99,00
Hero's Quest	109,90
Star Trek 5	77,90
Flight Simulator 4.0	109,90
Blue Angels	69,90
Borodino	77,90
Manhunter 2 (+Lösung)	85,00

Wir haben anspruchsvolle und preisgünstige Games und PD Programme. Überzeugen Sie sich selbst!

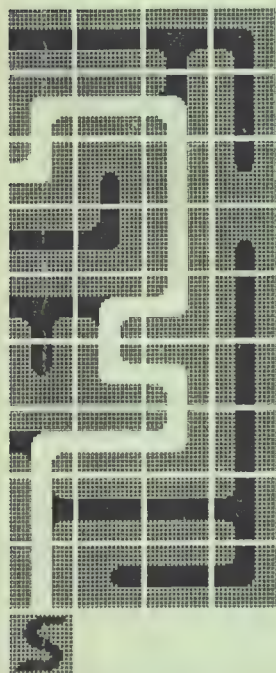
Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an!

☐ PC-Katalog

Name _____
Vorname _____
Straße _____
PLZ/Ort _____

Coupon ausschneiden und senden an:

Power per Post (Inh. W.Rätz)
Postfach 1640
7518 Bretten Pplay 3/90

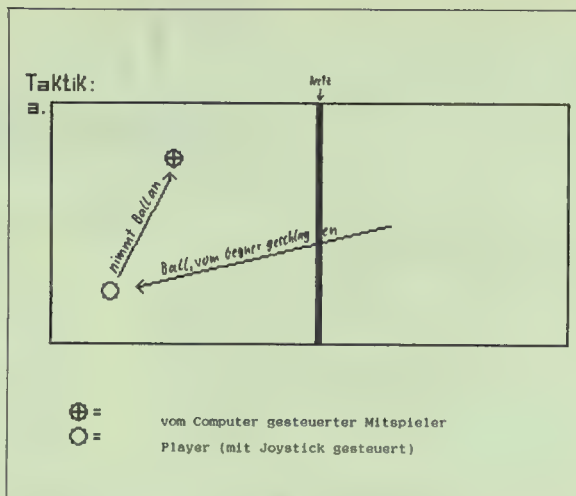


um den auf der gegenüberliegenden Seite des Canyon befindlichen Felsen und bindet es nach erfolgreichem Wurf um die Palme. Danach zerreißt sie ihr Kleid und bastelt sich daraus als gewitzte Frau einen Sicherheitsgürtel, bevor sie sich auf den Weg nach drüben macht. Glücklicherweise angekommen, wird sie von ihrer weiteren Suche nach Larry durch ein Wildschwein abgehalten. Sie entledigt sich ihres BHs, steckt die Nüsse in denselben und benutzt ihn als Schleuder mit niederschmetternder Wirkung. Nun trennt sie nur noch ein Fluß mit reißender Strömung von ihrem Larry. Sie benutzt das im Wasser liegende Stück Holz zum weiteren Fortkommen (use log, mount log !!!). Als alter Arcade-Gamer überwindet sie die nächsten Hindernisse in gewieftem Zick-Zack-Kurs und ihre anschließende Gefangennahme unter Zuhilfenahme des Zauberstiftes. Beim Finale Grande mit ihrem heißgeliebten Larry und weiteren Bekannten gelingen ihr nochmals 40 Punkte durch Beenden der Schwerelosigkeit. Das ist eine Frau! a/

Beach Volley

Von Jan Peters aus Rhadenfenn stammen Tips und Karten zu "Beach Volley" — viel Spaß und gutes Baggern. Allgemeine Tips

Es ist wichtig, oft die Positionen zu wechseln und vom An-



Wie nimmt man den Ball am besten an? Die Grafik gibt Euch darüber Auskunft

griff in die Abwehr überzeugten. Das ist vor allem in höheren Levels sehr wichtig, da dort die Mannschaft ein fast perfektes Positionsspiel betreibt und auch fast jeden geschmetterten Ball erreicht.

Schlagen — aber richtig
Aufschlag:

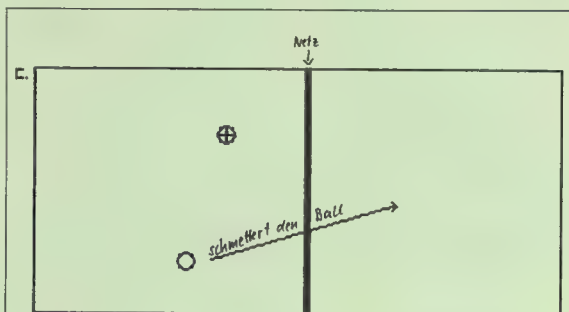
Er hat nach Erfahrung von Jan keinen großen Einfluß auf das Spielgeschehen. Auch wenn man die Position verändert, von der man aufschlägt, steht ein Spieler aus der anderen Mannschaft immer richtig, um den Ball anzunehmen. Man bleibt am besten in der Mitte stehen, wirft den Ball hoch und springt los, um den Ball am höchsten Punkt zu tref-

fen. Dadurch wird der Ball deutlich schneller.

Wenn man den Ball trifft, bewegt man den Joystick nach rechts oder links. Dadurch bekommt der Ball eine gewisse Schlaglänge. Man kann die Länge durch Bewegen der Joysticks wie folgt verändern:
nach oben: Er wird kurz
nach unten: Er wird sehr kurz
nach links: Er wird kurz
nach rechts: Er wird ziemlich lang

Schmetterball:

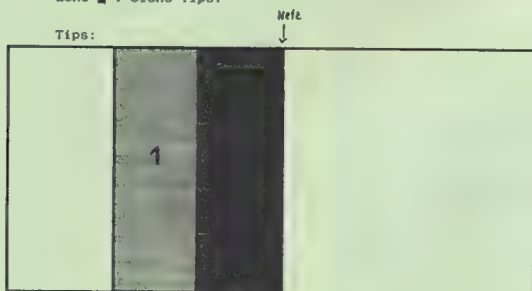
Wenn man in einer guten Position zum Schmettern ist (Zone Eins), und der Ball wird einem zugespielt, so springt man hoch, wenn der Ball kurz vor dem Erreichen des höchsten Punkts ist. Dann muß man nur noch den Feuerknopf im richtigen Moment drücken und die Art des Schlages bestimmen.



c. Sie stehen in der Zone 1 und schmettern den Ball rüber in das gegnerische Spielfeld. Der Ball müßte nun un erreichbar im gegnerischen Feld landen.

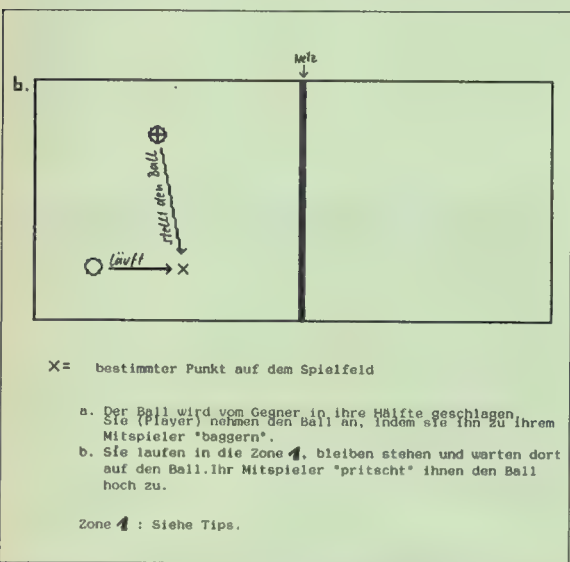
Zone 1: Siehe Tips.

Tips:



Zone 1: Wenn man in dieser Zone zum Schmettern kommt, ist der Punkt fast schon sicher.

Zone 2: In dieser Zone ist die Chance, den Ball tödlich in des Gegners Hälfte zu schmettern, wesentlich geringer, da ein gegnerische Spieler fast immer schon zum Block bereitsteht. Wer hier einen erfolgreichen Schmetterball schlagen will, muß den Sprung bzw. das Schlagen des Balles so verzögern, daß der Gegner schon wieder auf dem Weg nach unten ist, wenn man den Ball trifft.



Zonenspiel: Je näher ihr an Punkt 1 steht, desto sicherer gelingt ein Schmetterball.

Das richtige Zuspiel ist enorm wichtig, wenn man geschmetterte Bälle verwandeln will

Dragon Wars

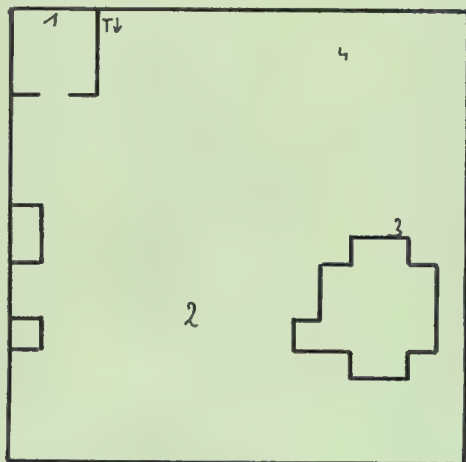
"Dragon Wars" ist mindestens so gehaltvoll wie sein Vorgänger, das Kult-Programm "Bard's Tale". Holger Brömmelsiek aus Düsseldorf hat das Spiel schon gelöst und schreibt uns seine Erfahrungen mit dem Riesen-Rollenspiel. Die Karten hat uns Peter Zilling aus Offingen geschickt. Viel Spaß beim Spielen und vor allem eine starke Party!

Charakterfrage

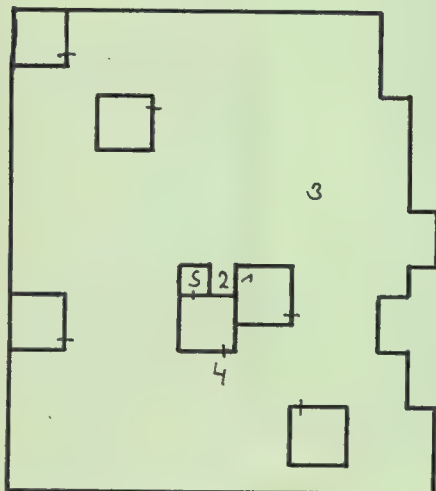
— Das erste Problem stellt sich dem Spieler, wenn er möglichst gute Charaktere erzeugen will. Am besten speziali-

siert man zwei Charaktere aufs Kämpfen und zwei aufs Zaubern. Um zu Beginn des Spiels die Skill-Punkte gut zu verteilen, sollte man beide Magier erst mit Low Magic ausstatten und dann je einen auf "Druid" bzw. "High Magic" spezialisieren lassen. So spart man eine Menge Punkte. Die "Sun Magic" sollten beide Zauberer lernen, da sie die stärkste im Spiel ist.

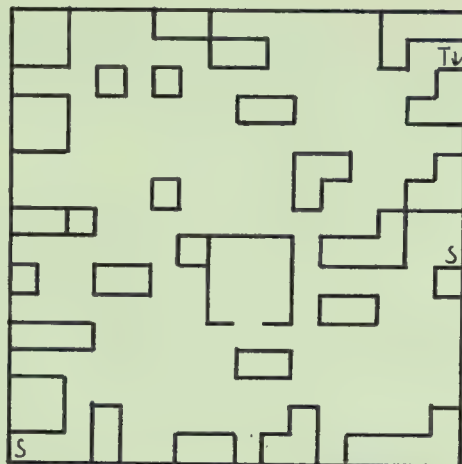
— Alle Charaktere sollten schwimmen können. Je einer sollte den Skill "Climb", "Track", "Lockpick" und "Hide" beherrschen. Schließlich muß auf jeden Fall von einem der



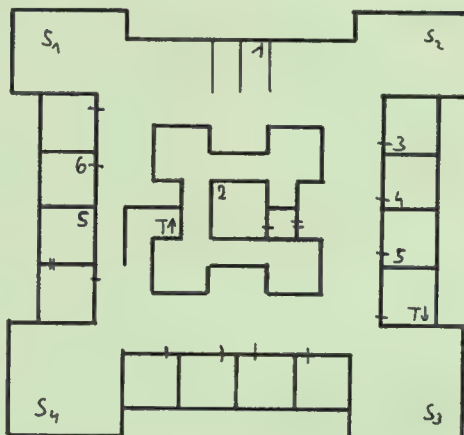
Zauberhaftes im "Mystic Wood"



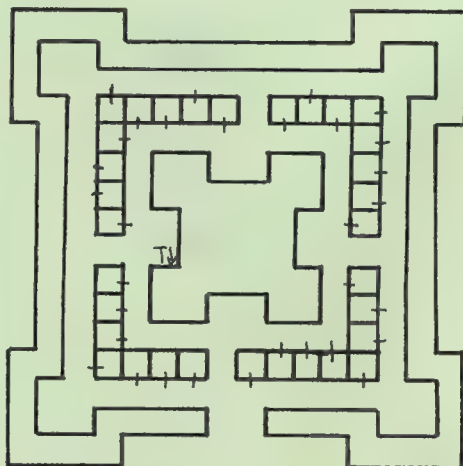
Schlägerei im "Slave Camp"



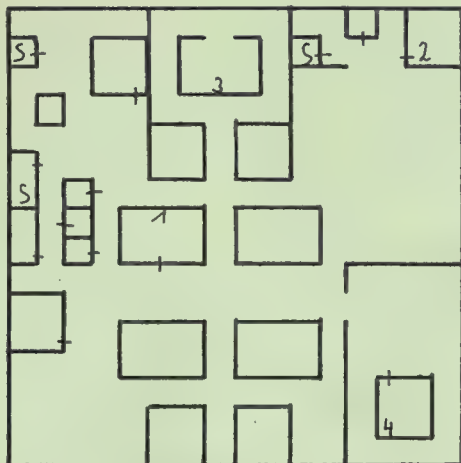
In den "Ruins" findet ihr Treppen zum Dungeon



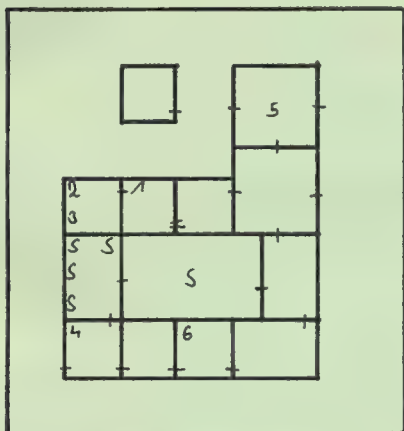
"Undercity" mit massig Monstern



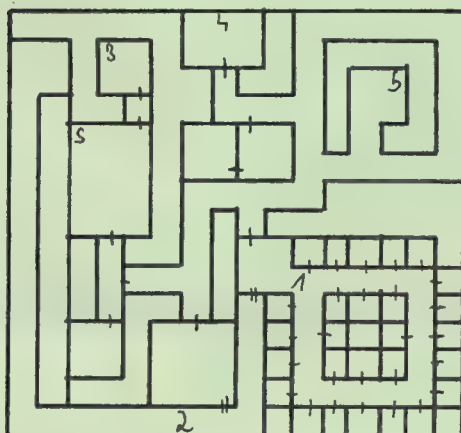
Die Bürokratenstadt "Lansk"



In "Phoebeus" trifft ihr auf Mystalvirion



Eine Menge Statuen im "Slave Estate"



Der zweite Teil von "Phoebeus"

AMIGA

Armada, dt. Handbuch	71.50	Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69.
Austerlitz, dt. Handbuch	69.	Interphase, dt. Anleitung	69.
Balance of Power 1990	64.	Lords of the Rising Sun, dt. Anlgt	78.
Battlehawks 1942	59.	Maniac Mansion, kpl. dt.	69.
Block Out, dt. Anleitung	69.	North & South, kpl. deutsch	69.
Blue Angels, dt. Handbuch	69.	Oktaizer, dt. Musik-Editor-Syst.	69.
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55.	Ölperium, kpl. deutsch	53.
Chambers of Shaolin, dt. Anleitung	69.	OMEGA	75.
Continental Circus, dt. Anlgt	55.	Othello Killer, dt. Anleitung	51.
Cycles	69.	Personal Nightmare, deutsche Anlgt.	79.
Damocles, dt. Handbuch	69.	Player Manager	49.
Day of the Viper, dt. Handbuch	69.	Populous, dt. Handbuch	65.
Dragon's Lair, 1 MB	90.	Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39.
Dragon Flight, dt. Handbuch	79.	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72.50
DRAKKHEN, kpl. deutsch	78.	Rock'n Roll, dt. Anleitung	64.
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72.50	RVF-Honda, dt. Handbuch	65.
Fighter Bomber, dt. Handbuch	76.50	Space Ace, dt. Handbuch 512 K	67.
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67.50	Stadt der Löwen, kpl. deutsch	109.
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79.	Starflight, dt. Handbuch	69.
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55.50	Stuntcar Racer, deutsches Handb.	69.
F 29 Retaliator, dt. Handbuch	71.50	Bodo Igmars Super Soccer, dt. Anlgt	55.
Flight Sim, II, kompl. deutsch	99.	Super Wonderboy, dt. Anleitung	69.
Future Wars	64.	Swords at Twilight, dt. Anleitung	69.
Ghost Busters II, dt. Anleitung	64.	Test Drive 2.0, The Duel	69.
Grand Over (Skat)	45.	Scenery D. 1. dt.: Calif./S. Cars je	33.
Grand Prix Circuit, dt. Anleitung	69.	Waterloo, dt. Anleitung	71.
Hard Drivin', dt. Anleitung	49.	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59.
Hilfstar, dt. Anleitung	66.	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39.
H.C. From T. Desert, dt. Handb. 1 MB	79.	X-Out, dt. Anleitung	55.
Iron Lord, dt. Anleitung	69.	XENON II "Megablast", dt. Handbuch	69.
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99.	Zak McKracken, kpl. deutsch	67.
Kick Off, dt. Anleitung	49.		

ATARI ST

Armada, dt. Handbuch	71.50	Hilfstar, dt. Anleitung	66.
Austerlitz, dt. Handbuch	69.	Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69.
Balance of Power 1990	64.	Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99.
Battlehawks 1942	59.	Maniac Mansion, kpl. dt.	69.
Beverly Hills Cop, dt. Anlgt	69.	Manhunter 2 (New York)	79.
Bloodwych, dt. Handbuch	69.	Microprose Soccer, dt. Handbuch	66.
Bloodwych Datadisk, dt. Anlgt	69.	North & South, kpl. dt.	66.
Blue Angels, dt. Handbuch	69.	Ölperium, kpl. deutsch	53.
Chambers of Shaolin, dt. Anleitung	65.	Prates, dt. Handbuch	65.
Continental Circus, dt. Anleitung	55.	Police Quest II	69.
Double Dragon 2, dt. Anleitung	55.	Populous, dt. Handbuch	65.
Dungeon Master, kpl. deutsch	69.	Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39.
Chaos Strikes Back	69.	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72.50
Damocles, dt. Anleitung	69.	Space Quest III	79.
Day of the Pharaoh, kpl. deutsch	69.	Sperical, dt. Anleitung	56.
Dragonflight, dt. Handbuch	69.	Starcommand	75.
Elite, dt. Handbuch	69.	STOS + The Game Creator, deutsch	105.
Esprit (Appl. Syst.), deutsch	79.50	STOS + The Game Creator, engl.	78.
Fighter Bomber, deutsches Handb.	76.50	STOS + Compiler	49.
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67.50	STOS + Sprites	39.
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74.50	STOS + Maestro	62.
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55.50	STOS + Maestro Plus	199.
F 29 Retaliator, dt. Handbuch	71.50	Bodo Igmars Super Soccer, dt. Anl.	55.
Flight Sim, II, kompl. deutsch	99.	Super Wonderboy, dt. Anleitung	55.
Ghostbusters II, dt. Anleitung	64.	Twinsworld, dt. Anleitung	55.
Great Courts, dt. Anleitung	69.	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65.
Heroes Quest (Sierra)	69.	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39.
Interphase, dt. Handbuch	69.	XENON II "Megablast", dt. Anlgt	69.
Iron Lord, dt. Handbuch	69.	X-Out, dt. Anleitung	55.
Kick Off, dt. Anleitung	49.	Zak McKracken, kpl. deutsch	69.

IBM

688 Attack SUB *	79.	Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt. *	75.
Austerlitz, dt. Handbuch *	69.	JET-Fighter, deutsches Handbuch *	99.
Balance of Power 1990	64.	Pool of Radiance *	64.
Battlehawks 1942 *	59.	Kings Quest IV *	95.
Block Out (Tetris-ähnlich) *	69.	Leisure suit Larry ... II *	79.
Blue Angels *	69.	Leisure Suit Larry III *	107.
Budokan, dt. Anleitung	69.	M 1 Tank Platoon, dt. Anleitung *	88.
Bundesliga Manager, kpl. dt.	66.	Manhunter "San Francisco" *	79.
Carnier Command, dt. Handbuch	69.	Maniac Mansion, kpl. deutsch *	69.
Codename "Icecream" *	107.	Microprose Soccer, dt. Anleitung	69.
Colonel's Bequest *	107.	Ökopolis, kpl. deutsch *	149.
Cycles *	69.	Ölperium, dt. Anleitung *	53.
Dragon's Lair	a A	Pirates *	69.
Dungeon Master, kpl. deutsch	105.	Police Quest 2 *	69.
Elite	69.	Populous, dt. Handbuch *	69.
Emmanuelle, kpl. dt. *	53.	Populous Datadisk *	39.
F 15 Strike Eagle II *	89.	Samurai, dt. Anleitung *	75.
F 16 Combat Pilot *	67.	SimCity, dt. Anleitung *	69.
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul *	109.	Space Quest III *	79.
F 16 Falcon, AT u. norm. Vers. je *	95.90	Star Command	75.
Fighter Bomber *	88.	Starflight II	75.
Flight Sim, 4.0 deutsches Handb. *	144.	Star Trek V, The Final Frontier	72.50
Flight Sim 4.0 englisches Handb. *	117.	Test Drive 2.0, The Duel *	85.
Deutsches Handb. Flight Sim, 4.0	29.	The Krystal	79.
Alle lieferb. Scenery Disks je *	49.	Ther Inest Hour (Battle of Brit.) *	75.
Goldrush *	84.	TV - Sports Football, dt.	79.
Grand Prix Circuit *	67.	Waterloo, dt. Handbuch *	72.50
Great Courts, Tennis *	69.	Wall Street Wizard, kpl. deutsch *	65.
Gunship, Helicopter Sim. *	89.	Wall Street Editor, kpl. deutsch *	39.
Hilfstar, dt. Anlgt. *	69.50	Zak McKracken, kpl. deutsch *	69.
Heroes Quest *	107.	Super Joystick: "Flywheel 4000" *	189.
Indianapolis 500, dt. Anlgt.	69.	* auch auf 3.5"-Disketten	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 4,- • UPS-EXPRESS NACHNAHME 8,- • POST-NACHNAHME 7,-
• AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

Rufen Sie uns an: ☎ 021 03-4 2088
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

vier Helden "Lore" und "bureaucracy" gelernt werden.

— Für die Magier ist "Spirit" die wichtigste Eigenschaft. Sie hat direkten Einfluß auf die Spellpoints. Kämpfer sollten auf Stärke und Geschicklichkeit achten. Die Waffenskills kann man verteilen, wie man will; allerdings sollte man den Faustkampf auf den Wert 1 setzen, da man zu Beginn des Spiels ohne Waffen dasteht. **Ortskundige leben länger**

— Das Purgatory

Es gibt viele Wege, das Purgatory zu verlassen. Man kann durch die "Apsu Waters" im Westen der Stadt in die "Magan Underworld" gelangen. Man kann sich auch als Sklave verkaufen lassen und aus den Minen ausbrechen. Der dritte Weg führt durch eine Geheimschleuse im nordwestlichen Turm zwischen die Stadtmauern. Außerdem kommt man durch eine weitere Geheimschleuse im Südwesten. Vorher sollte man jedoch in Purgatory's Bar neben vielen Informationen Ulric mitnehmen. Wenn man Humbaba im nordöstlichen Turm besiegt, bekommt man 1000 Credits Belohnung, die man bei Clopin Trouillefou abholen kann. Wenn man in der Arena siegreich kämpft, bekommt man die Citizen Papers, die später noch wichtig sind.

— Slave Estate

Das Slave Estate befindet sich im Norden der Insel Forlorn. Hier gibt es viele Statuen.

— Slave Camp (Forlorn)

Hier bekommt man eine Masse Informationen. Man sollte sich freundlich verhalten.

— Ruina (Forlorn)

Hier findet die Party einige Ausrüstungsgegenstände, z.B. ein Feuerschwert, wenn man die Guardian Snake erledigt hat. Die Spuren kann man mit "Tracking" verfolgen, sie führen zu einer Stelle, an der man mittels Krafteinsatz (ruhig mehrmals versuchen) eine Treppe zum Vorschein bringt. Diese Treppen führen in das Dungeon Tear Ruins.

— Tear Ruins

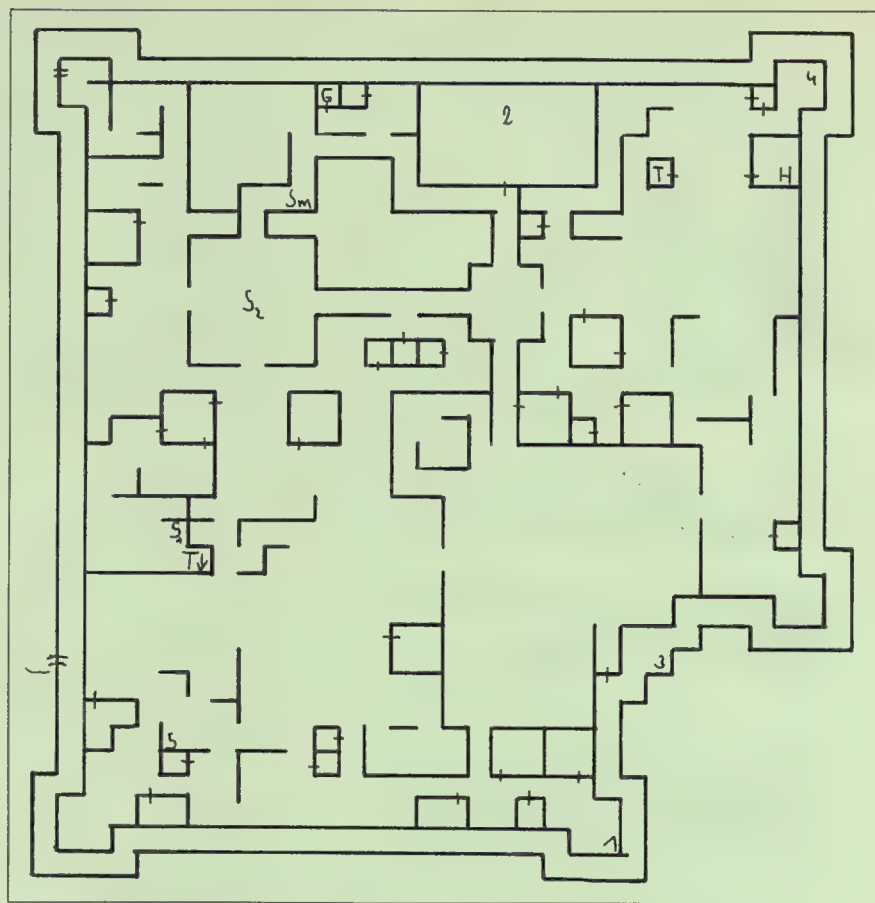
Bei fast jeder Meldung "Your footsteps sound hollow here" ist ein Schatz in der Nähe. Untersucht eure Umgebung auf Geheimschleusen. Einer dieser Räume birgt den Zugang zur Unterwelt.

— Brücke zwischen Purgatory und "Isle of the Sun"

Habt ihr die Citizen Papers dabei?

— Phoebeus

Im Tempel kämpft man gegen den Priester Mystalvision



Eine Menge Wege führen aus dem Purgatory

und seine Truppen. Ob man nun gewinnt oder nicht, man wird immer eingesperrt. Berengaria öffnet jedoch die Türe nach einiger Zeit: Nichts wie weg. Um an der Wache vorbeizukommen, benutzt ihr den Skill "Hide". Den verschütteten Gang kann man "er-climb-en". In der Kneipe bekommt die Party wichtige Informationen.

— Mystic Wood

Er befindet sich in der südlichen Ecke der Sonneninsel. In der nordöstlichen Ecke des Waldes steht ein Tempel, in dem eine Statue von Enkidu steht. Wenn man "Spirit" benutzt, erscheint Enkidu und möchte mit jemand ringen. Das sollte der Charakter mit dem größten Stärke-Grad tun. Wenn man ihn besiegt, wird man mit ein paar Druid-Sprüchen belohnt.

Die Quelle an einer der Tempelmauern ist ein weiterer Zugang zur Unterwelt, wenn ihr nach unten klettert.

Auf die kleine Insel kommt man nur mit den Golden Boots (wie man diese bekommt, folgt

später). Auf ihr steht ein Schrein. Wenn man das Schwert benutzt, erscheint ein Enkidu-Totem, das man mitnehmen sollte.

— Lansk

Lansk ist die Stadt der Bürokraten: Wenn man die Anweisungen in den Büros befolgt, bekommt man einen Gouverneurs-Paß ausgehändigt.

— War Bridge

Sie liegt zwischen Lansk und Quag. Man braucht den Gouverneurs-Paß aus Lansk, sonst kommt man hier nicht weiter. Hier gibt's nur Informationen. Die Räume sollte man etwas genauer untersuchen.

— City of the Yellow Mud Toad

Einer der wichtigsten Orte im Spiel.

Hier steht der Sockel von Lanac'toors Statue. Um sie zu vervollständigen, müssen die Steinarme, der Steinkopf und die Steinhände hierhergebracht werden. Man findet diese Gegenstände an verschiedenen Stellen im Spiel. Ist sie vollständig, so wird der Zugang zu Lanac'toors Labor freigegeben.

Außerdem stößt man auf einen Souveniershop, den man trotz Warnung besuchen und ein "Ankh" kaufen sollte.

	Infant	Kavell	Artell	Aufklärung
Mensch	8.5	7.5	7.5	8.5
Elf	6.5	8.38	8.28	9.42
Zwerg	10.99	6.41	6.31	7.31
Halbling	6.5	9.48	6.72	10.18
Orc	9.98	5.96	5.46	8.02
Gnom	4.51	9.10	9.04	10.54
Riese	11.18	4.62	4.52	7.46
Troll	10.94	4.88	4.91	7.54
Oger	10.62	5.27	4.97	7.54
Zwark	5.10	9.56	9.48	10.18

Das Wichtigste in Mud Toad ist der Tempel in der nordwestlichen Ecke der Stadt. In seiner Nähe befindet sich ein Lock ("frissure"), durch das kontinuierlich Schlamm sprudelt, so daß die Stadt langsam im Schlamm versinkt. Hat der fixe Heimwerker nun den Druidenspruch "Create Wall" auf Lager, so läßt sich das Loch schließen. Die Priester sind derart beeindruckt, daß sie der Party nette goldene Stiefel schenken, mit denen man prima auf die Insel bei den Mystic Woods kommt.

Die Kneipe bringt einige Infos, außerdem hängt Berengaria in der Nähe herum und hat Spells zu verschenken.

— Lanac'toors Labor

Hier muß man sich mittels "Soften Stone" die Wege selbst graben — es gibt eine Schatzkammer mit Zaubersprüchen (unter anderem der praktische "Kill Ray") und den "Spectacles". Es gibt einen Zugang zur Unterwelt.

— Smugglers Cove

Smugglers Cove liegt nördlich von Quag. Damit die Piraten überhaupt zuhören, benutzt man den Skill "Bureaucracy". Dann — entgegen allen Warnungen — durch die südliche Türe gehen. Hier kämpft man mit den Piraten, hat aber nach dem Sieg ein Piratenschiff zur Verfügung. Mit ihm kann man nach Necropolis, Rusic, Sunken Ruins und Freeport segeln.

Mehr Informationen zu Freeport, Lansk Undercity, der Dwarf Clan Hall und anderen Orten folgen in einer der nächsten Power-Tips-Ausgaben. *al*

Rings of Medusa

Niklas Oldiges aus Bielefeld hat nach langem Spielen Tabellen für "Rings of Medusa" zusammengestellt.

Allgemeine Tips

— Zuerst einen Kredit nehmen und mit Höchstesatz im Casino spielen. Nach jedem Gewinn speichern. So läßt sich ein gutes Start-Kapital ansammeln.

60 bis 70 Zauberer sowie zwei bis drei Magier nehmen (siehe Tabelle 1), keine Soldaten. Sie bringen im Anfangsstadium überhaupt nichts.

— Dann das Kapital mit Handeln erweitern. Am besten kauft man 20 Wagen und handelt auf einem Weg immer mit Maschinen — da ist die Handelsspanne immer schön hoch.

— Nachdem man genug Geld erwirtschaftet hat, kann man sich daran machen, Städte zu erobern. Am besten nimmt man die mit geheimen Informationen über Schätze.

— Am Monatsanfang eine starke Armee kaufen, am besten zwei bis dreimal so stark wie die des Gegners. Lieber eine große Armee als zu teure Waffen.

Bei der Armee sind vor allem die Drachenreiter und die Artillerie wichtig.

— Nach dem Kampf den Rest der Leute dazu einsetzen, die Städte zu verteidigen. Dort kosten sie nichts.

— Wenn man die Schatzkoordinaten hat oder Rohstoffe suchen will, geht man so vor: Erst

Stadt	Produkt
Inner City	Äpfel
Joshua Town	Salat
Indians	Milch, Käse
Garden	
Hot Dessart	Hühnchen
Mountain City	Eisen
Oak Creek	Pergament
Village	
Maia City	Eisen, Silber
Porttown	Diamant, Eisen, Silber, Drogen.
Mallou Town	Fische
Palm Village	Eisen
Sioux City	Eisen
Gladstone	Eisen, Diamant, Leder
Loyala	Weizen
Rock o.t.	Nitril.
Falcons	Schweine
Daredevil Don	Bier
Lonely Village	Maschinen
Incline Village	Skavlen
Porto de Chianti	Rind, Eisen

Tabelle 2

— Welche Stadt produziert was?

speichern, dann 1000 bis 2000 Aufklärer anheuern, anschließend die genaue Lage heraussuchen und dann wieder laden.

— Beim Rohstoffkauf hilft Tabelle 2.

— Um Kampf zu vermeiden, blüff man besser. Bei einer

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden-Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern verfügbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Wir führen jede verfügbare Hard- und Software für den Atari ST, sowie alle Bücher.

NEUHEITEN:	ST	PC AMIGA	ANWENDERSOFTWARE:	ATARI ST
Bodo Illiger Soccer	80,-	-	Admware 3.0	395,-
Bloodwych Scenery Disk I	45,-	-	Anti Virus Kit	95,-
Dragon of Flame	85,-	85,-	Arabesque	275,-
Fighter Bomber	85,-	-	BS-Fibu	590,-
Future Wars	75,-	75,-	BS-Handel	490,-
Gnostbusters II	75,-	-	BTX-Manager 3.02	400,-
Interphase	60,-	80,-	CAD 3D Cyber Studio	175,-
			CAD 3D Cyber Control	90,-
			Convert	95,-
			Copy Star 3.0	160,-
			CADIA	695,-
			Disk Royal	85,-
			Epsmenu	85,-
			Fibu Man	ab 395,-
			GFA-Chengraf	75,-
			GFA Draft Plus	340,-
			Systembibliotheken dazu	je 145,-
			Headline Signum Unity	95,-
			Holwire	75,-
			Interlink	75,-
			IPA Degenis III	185,-
			LDW-Power Calc	245,-
			Doc Desk 2.05	85,-
			Omikron Compiler	175,-
			PC-Ditto Euro 3.64	195,-
			Redakleur	145,-
			ST Pascal plus	240,-
			Seuer Tax 89	95,-
			Tempus 2.0	120,-
			That's Address	185,-
			That's Wile	230,-
			Tim II Fibu	590,-
			Timeworks Publisher	230,-
			Turbo C	ab 225,-
			1st Address	95,-
			1st Proportional	115,-
			ANWENDERSOFTWARE	IBM-PC
			Beckerbase	95,-
			GFA-Desk plus	145,-
			GFA-Draft plus	195,-
			Timeworks Publisher	490,-
			Turbo C	390,-
			Turbo Pascal	445,-
			ZUBEHÖR:	
			Staubschutzhäuben Kunstleder für	
			ATARI SM 124	30,-
			ATARI 1040 oder Mega Tastatur	je 20,-
			ATARI 260/520 ST	15,-
			Mega ST Set Monitor + Tastatur	50,-
			andere Monitore + Drucker	auf Anfrage
			Mausmatte	18,-
			Media Box 3.5". 150 Disk's	40,-
			Monitorumschalter ohne Reset	ab 50,-
			Marconi Trackball	190,-
			Handy Scanner inkl. Texterk.	450,-
			NEC P 6+	1295,-
			PC-Speed	595,-
			SPAT Flachbettscanner	95,-
			3.5" NO NAME MF2DD	17,50
			3.5" FUJI MF2DD Farbig	30,-
			3.5" BOEDER 2DD Farbig	28,-
			PUBLIC DOMAIN:	
			Wir haben über 2000 Programme auf über 300 Disketten versch. Serien für den Atari ST.	
			Außerdem führen wir über 10000 Programme auf 2000 Disketten auf MS-DOS.	
			JEDE DISKETTE nur	5,- DM
			Auch Neuheiten ABO	

Unsere Gesamtkataloge erhalten Sie kostenlos. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM Versandkosten, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten.

COMPUTER-VERSAND

Schlichting

...der etwas andere Versand

ATARI-Fachmarkt • MS-DOS-Fachmarkt • NEC-Fachhandel

Rund um die Uhr: ☎ 030/7862550

Postanschrift: Katzbachstraße 8 • D-1000 Berlin 61

Ladengeschäft: Katzbachstraße 6+8 • D-1000 Berlin 61

Fax: 030 / 786 19 04 • Händleranfragen erwünscht

Drache	Zauber	Bogens
8.5	6.5	8.5
8.24	8.3	8.94
8.87	4.08	8.6
8.4	5.22	9.14
8.16	5.02	7.46
8.16	9.5	9.62
8.04	3.62	6.44
8.14	4.06	6.72
8.28	4.38	7.20
8.30	8.90	9.56

◀ Tabelle 1 — Welche Charaktere Attribute

Niederlage lädt man den gespeicherten Spielstand und macht weiter. Wer nicht gespeichert hat, macht ein paar Tausender locker.

— Beim Anwerben der Schiffsbesatzung immer eine Lohnstufe höher gehen und dann die interessantesten nehmen (Auch wenn es nur einer ist. So spart man viel Geld).

— Seeschlachten immer vermeiden.

— Es gibt drei große Inseln. Sie sind nicht einfach zu finden. Hier die Positionen

73 S — 168 E

61 S — 38 E

68 N — 92 W

Sollten sie dort nicht liegen, hilft nur eine Methode: den Spielstand speichern und systematisch das Meer abackern.

— Zum Geldverdienen sind die Inseln ideal. Es gibt massig Bodenschätze, und der Handel mit Maschinen (hin) und Fellen (zurück) bringt viel Geld.

— Wenn Ihr alle Ringe gefunden habt, kommt es zum Endkampf. Dazu braucht Ihr 5 bis 10 Millionen, eine 40 000 Mann starke Armee, die mit Waffen ausgerüstet und trainiert sein sollten.

al

It came from the desert

Katastrophen abzuwenden scheint eine Spezialität von Felix Bühler aus Willisau zu sein. Er schickte uns schöne Tips, um mit der Ameisenplage in "It came from the desert" fertigzuwerden.

Adventureteil

Im ersten Teil des Spiels gilt es herauszufinden, was eigentlich in Lizard Breath vor sich geht. Dazu sollte man folgendes tun:

— Viel herumgehen und mit allen Leuten einmal reden.

— Herumtelefonieren, wenn man gerade nichts anderes zu tun hat. Besonders Dr. Wells (Universitätslabor), Louie LaRue (Flugfeld), Dusty (KBUG Radio) und die Polizei haben oft interessante Neuigkeiten auf Lager.

— Jedem Hinweis nachgehen, um an Ort und Stelle mehr darüber in Erfahrung zu bringen.

— Auch wenn man nicht an Wahrsagerei glaubt, Besuche bei Ida lohnen sich. Sie hat immer ein paar gute Tips auf Lager, allerdings ist sie häufig nicht da ("Out of my body today").

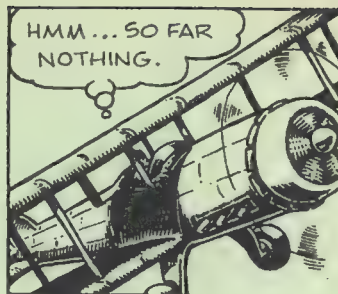
— Wenn man genügend Beise gesammelt hat, kann man zwar den Sheriff sowie Mac und seine Kumpel überzeugen, ein Besuch beim Bürgermeister ist aber sinnlos. Bevor nicht eine Ameise sein Auto frißt, wird er einem nicht glauben. Um Dr. Wells einen Gefallen zu tun, sollte man aber öfters hingehen.

— Den glühenden Stein sollte man auf Radioaktivität prüfen lassen. Man sollte ihn nicht anfassen, sonst läßt Biff ihn fallen und löst dadurch einen Zimmerbrand aus.

— Wenn man mit Ice und den Hellcats aneinandergerät: keine Panik. Man sollte beim "Chicken"-Spiel nicht nachgeben und ihn dann im Autokino treffen. Wenn man ihn nicht schnell los wird, taucht er immer in den ungünstigsten Momenten auf und versucht, den Spieler zu stören.

— Krankenschwester Judy ist ja nett, aber besonders in den späteren Phasen des Spiels kann man es sich nicht mehr leisten, im Krankenhaus herumzuliegen. Man sollte auf jeden Fall versuchen, auszureißen.

— Man muß unbedingt verhindern, daß Dr. Wells getötet



wird. Wenn man am Morgen des 9. Juni ins Labor kommt, findet man die Nachricht, man solle ihn unbedingt auf der südlichen Farm treffen. Wenn man dort ankommt, schreit Dr. Wells um Hilfe. Man muß jetzt unbedingt alle Ameisen allein von der Farm vertreiben, sonst ist der Doktor futsch.

Strategieteil

Im Strategieteil geht es darum, die Angriffe der Ameisen abzuwehren und sie schließlich zu vernichten. Dabei muß man folgendes beachten:

— Den Flugplatz und das Labor muß man unbedingt halten. Das heißt, daß die Ameisen dort unbedingt schnell vertrieben werden müssen. Der

NEWS SOFTWARE

Wir führen Spiele und Anwendungen für

AMIGA

ATARI ST

PC

C64

XL/XE

CPC

C16

NEWS SOFTWARE GmbH

Birkenstraße 42

4000 Düsseldorf 1

0211/6790925 oder 0211/676201

FAX 0211/671544

Bitte nur Händleranfragen!

Virgin
GAMES

Wir, ein Tochterunternehmen des englischen Virgin-Konzerns, gehören zu den führenden Unternehmen in dem Wachstumsmarkt der Videospiele.

Ab sofort befassen wir uns auch mit Computerspielen und suchen eine(n)

PRODUCT MANAGER(IN)

Wenn Sie bereits Erfahrung in diesem Bereich sammeln konnten und über werbliche und verkäuferische Talente verfügen, sollten Sie uns anrufen.

Virgin Games · Eiffestr. 398 · 2000 Hamburg 26 · Tel.: 040/25 15 36-0

ST Aktuell

Player Manager	55,90
Pslon Chess	65,90
Shufflepuck Cafe	55,90
Tv Sports Football	65,90
Honda RVF	65,90
Rock'n Roll	65,90
Manhunter2(+Lösung)	85,00

Wir haben anspruchsvolle und preisgünstige Games und PD Programme. Überzeugen Sie sich selbst!

Fordern Sie unseren
kostenlosen
Gesamtkatalog an!

☐ ST-Katalog

Name

Vorname

Straße

PLZ/Ort

Coupon ausschneiden und senden an:

Power per Post (Inh. W.Rätz)

Postfach 1640

7518 Bretten

Pplay 3/90



Flugplatz wird am 12., das Labor am 13. (Juni) angegriffen. — Louies Flugzeuge kann man gut dazu verwenden, die Ameisen aus der Luft anzugreifen und sie mit Insektenvernichtungsmitteln zu vernichten. Außerdem kann man das Nest nur vom Flugzeug aus finden.

— Angriff ist die beste Verteidigung. Man sollte die Ameisen mit Soldaten und Polizisten massiv angreifen, um sie von einem Ort zu vertreiben.

— Bauarbeiter und Stadtbewohner taugen höchstens als Hilfstuppen. Ohne Unterstützung ausgebildeter Truppen werden sie schnell Ameisenfutter.

Tabellen

Je mehr Punkte, desto besser ist die Rasse für die Truppe geeignet.

— Wenn man selber in einer Actionszene mitmisch, hat man gute Chancen, die Schlacht zu gewinnen. Die Verluste halten sich dann meist in Grenzen.

— Den Minentunnel braucht man nicht von seinen Leuten säubern zu lassen, das kann man sehr gut alleine erledigen: Wenn man vom Bergwerk aus in Richtung Mine 2 fährt, begegnet man einer Ameise, die man in gewohnter Art abserviert.

— Das Nest befindet sich südlich von Mine 1. Geez hat einen Pfeil auf den Boden gezeichnet, so daß man keine Schwierigkeiten hat, es vom Flugzeug aus zu finden.

Action-Szenen

Mit folgenden Techniken hat man bei den Action-Szenen Erfolg:

— Ice und die Hellcats sind nur mutig, wenn man Angst vor ihnen hat. Bei der Autofahrt hat man keine Chance, ihnen auszuweichen: Also hält man frontal auf sie zu, worauf Ice fast immer im letzten Moment ausweicht.

— Bei der Messerstecherei mit Ice reicht es völlig aus, den Joystick nach vorne zu drück-

ken und Dauerfeuer einzustellen. Dann wartet man, bis Ice zusammenbricht. Falls man nicht mit solchen Tricks arbeiten will, sollte man ihn so schnell wie möglich mit allen Arten von Hieben und Stichen bearbeiten.

— Um aus dem Spital zu kommen, muß man vor allem an den beiden Wachen vorbei. Solange sie an der Türe stehen, ist aber nichts zu machen. Da hilft nur ein Trick: Man rennt von einer Seite auf die Türe zu, bis die Wächter auf einen aufmerksam werden und auf den Spieler zusteuern. Dann rennt man mit ihnen im Schlepptau durch die ganze Klinik, erreicht die Türe von der anderen Seite und verläßt das Krankenhaus.

Falls man unterwegs einen Rollstuhl sieht: Nichts wie reingehüpf! Es lohnt sich auf einen Umweg, denn mit einem Rollstuhl ist man deutlich schneller als zu Fuß. Nur sollte man daran denken, daß man die Treppe nicht mehr benutzen darf ...

— Um eine Ameise zu töten, muß man ihr beide Fühler abschießen. Dazu muß man auf das Gelenk zielen. Man sollte versuchen, die Ameise schon zu treffen, wenn sie am linken Bildrand erscheint. Wenn sie sich dem Spieler zuwendet, sinken die Chancen, das Vieh zu treffen, wenn sie den Kopf schüttelt, ist es pures Glück, wenn man einen Treffer landen kann.

Wenn man es nicht schafft, beide Fühler abzuschießen, wird die Ameise direkt vor einem auftauchen. Dann aber schnell, bevor das Vieh zu packt ...

— Wenn man alleine vielen Ameisen gegenübersteht, sollte man immer in Bewegung bleiben, damit keines der Viecher zuschnappen kann. Vorsicht: Auf dem Gelände gibt es Hindernisse, die man nicht überqueren kann. Außerdem bremsen manche Geländeformen den Spieler ab. Die Logik der Ameisen ist simpel. Sie steuern immer auf die Spielfigur zu. Man kann sie jederzeit mit Granaten bewerfen; jeder Wurf muß sitzen. Wenn man auf die daneben trifft, geht einem garantiert die Munition aus. Falls das doch passiert, sollte man weglaufen. Es ist immer noch besser, in der Wüste zusammenzubrechen, als so einem Monster zwischen die Mandibeln zu kommen.

Damit enden die Tips von Felix. Hat jemand von Euch einen Hinweis, wie man gegen das Nest vorgeht? **al**



ca. 35000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preislise. Sie auch, wenn Sie wollen.

Deutschlands beliebtestes Softwarehaus empfiehlt:

PROGRAMMITTEL	-C64-	AM-	ST-	PC-	PROGRAMMITTEL	-C64-	AM-	ST-	PC-
1MB Speicherverwaltung und DUNGEONMASTER	279,00	-	-	-	LIGHTFORCE	-	14,90	54,90	-
ABRAM'S BATTLE TANK	-	-	-	-	M1 TANK PLATOON 5 1/4"	-	-	-	99,00
AD LIB SOUND CARD	-	-	-	599,00	MADEN FOOTBALL	39,90	-	-	99,90
ASTERIX	-	-	-	-	MANHUNTER II	-	-	79,90	99,90
OPERATION HINKELSTEIN	69,90	69,90	69,90	69,90	MANIC MANSION - DTS	59,90	69,90	69,90	69,90
BLASTER	79,90	79,90	-	-	MICROPROSE SOCCER	59,90	69,90	69,90	69,90
BALANCE OF POWER II	69,90	69,90	69,90	69,90	MIDWINTER	39,90	64,90	54,90	64,90
BARD'S TALE II	49,90	64,90	-	64,90	MOONWALKER	39,90	64,90	64,90	69,90
BATMAN - THE MOVIE	44,90	69,90	54,90	-	NEUROMANCER	39,90	64,90	64,90	69,90
BATTLECHESS	49,90	64,90	-	64,90	NEVER MIND	-	54,90	54,90	64,90
BATTLEHAWK 1942	64,90	64,90	64,90	64,90	NINJA WARRIOR	59,90	79,90	79,90	69,90
BATTLES OF NAPOLEON	69,90	-	-	74,90	OMEGA	-	-	-	-
BEACH VOLLEY	69,90	69,90	-	-	NORTH & SOUTH	-	69,90	69,90	64,90
BEVERLY HILLS COP	39,90	-	64,90	64,90	OIL IMPERUM	39,90	59,90	59,90	59,90
BLOCK OUT	-	69,90	-	69,90	ORIENTAL GAMES	39,90	69,90	69,90	69,90
BLOODMONEY	39,90	64,90	64,90	-	OTHELLO KILLER	-	59,90	59,90	59,90
BLOODWYCH	44,90	69,90	69,90	-	PANZER BATTLES	59,90	-	64,90	64,90
BLOODWYCH DATA DISK	-	39,90	39,90	-	PHARAO	-	69,90	69,90	69,90
BUE ANGEL 69	44,90	64,90	64,90	69,90	PICTIONARY	54,90	74,90	74,90	-
BORSENFIEBER	59,90	74,90	74,90	84,90	PLAYERMANAGER DEUTSCH	39,90	-	59,90	59,90
BOMBER	54,90	74,90	74,90	84,90	POLICE QUEST II	-	69,90	69,90	74,90
BRUCE LEE LIVES	-	-	-	79,90	POOL OF RADIANCE	69,90	69,90	69,90	69,90
BUDOKAN	-	-	-	69,90	SENTINEL WORLDS	39,90	-	64,90	64,90
CHAL	44,90	69,90	54,90	-	POWERBOAT	49,90	64,90	64,90	64,90
CHAMPIONS OF SHAO LIN	-	69,90	54,90	-	POWERDRIFT	39,90	64,90	64,90	-
CHAMPIONS OF KRYNN	-	79,90	-	-	PREMIER COLLECTION 2	-	79,90	74,90	-
CHAS STIKES BACK	-	-	-	64,90	PRINCE	-	69,90	69,90	69,90
CHIEF	39,90	64,90	64,90	-	PROMISED LANDS	-	39,90	39,90	39,90
CONTINENTAL CIRCUS	44,90	54,90	54,90	-	RAINBOW WARRIOR	39,90	64,90	64,90	-
CURSE OF AZUR BONDS	69,90	-	-	79,90	RALLY CROSS	39,90	49,90	49,90	64,90
CHASE IN	39,90	64,90	64,90	-	SIM CITY	74,90	74,90	74,90	-
DOUBLE DRAGON 2	39,90	39,90	49,90	64,90	RED STORM RISING	49,90	-	69,90	99,90
DRAGON WARS	39,90	-	-	64,90	RICK DANGEROUS	39,90	64,90	64,90	64,90
DRAGONS OF FLAME	69,90	69,90	69,90	69,90	ROCK & ROLL	39,90	64,90	64,90	-
DRAGONHORN	79,90	74,90	84,90	-	ROLLER COASTER RUM	39,90	54,90	54,90	-
EAST VS WEST	69,90	69,90	69,90	-	SCENERY EUROPEAN	29,90	39,90	39,90	39,90
EPOCH	49,90	69,90	69,90	69,90	SCENERY MUSCLE CARS	29,90	34,90	-	-
ESKIMO GAMES	64,90	64,90	-	-	SCENERY SUPERCARS	29,90	39,90	-	39,90
EUROPE SPACE SIMULATOR	79,90	79,90	99,90	-	SHINOBI	39,90	49,90	49,90	-
F 15 STRIKE EAGLE II	69,90	69,90	69,90	-	SHINKWORM	39,90	54,90	54,90	-
F 16 COMBAT PILOT	64,90	64,90	64,90	-	SINCE QUEST II	54,90	74,90	74,90	79,90
F 19 STEALTH FIGHTER	79,90	-	-	99,90	SOCCER MANAGER PLUS	-	99,90	99,90	-
F 29 RETALIATOR	74,90	74,90	-	-	SPACE QUEST	-	69,90	69,90	79,90
FAERYTALE ADVENTURE	59,90	-	79,90	-	SPACE QUEST II	-	69,90	69,90	79,90
FALLEN ANGEL	49,90	-	-	69,90	SPACE ROGUE	59,90	-	-	79,90
FERRARI FORM ONE	49,90	-	64,90	69,90	SPEEDBALL	-	64,90	64,90	-
FIGHTING SOCCER	44,90	69,90	64,90	-	STADT DER LOWEN	74,90	-	-	-
FIRE KING	59,90	-	-	129,00	STAR COMMAND	74,90	74,90	84,90	-
FIRST PERSONAL INBALL	64,90	54,90	54,90	-	STARFLIGHT	39,90	69,90	-	69,90
FOOTBALL OF THE YEAR 2	39,90	49,90	49,90	-	STARFLIGHT 2	39,90	69,90	-	69,90
FUTURE DREAMS	69,90	69,90	-	-	STORMLORD	39,90	49,90	49,90	-
GALAXY	69,90	69,90	69,90	-	STREET ROO	-	-	-	59,90
GALZAS SUPER SOCCER	39,90	64,90	64,90	-	STUNT CAR RACER	39,90	69,90	69,90	69,90
GHOSTBUSTERS 2	39,90	64,90	64,90	74,90	SUPERCARS (REMEDI)	49,90	49,90	-	-
GHOULST GHOSTS	39,90	64,90	64,90	-	SUPERLEAGUE SOCCER	39,90	64,90	64,90	-
GOLD OF THE AMERICAS	69,90	-	-	69,90	SUPERWONDERBOY	39,90	69,90	49,90	-
GOLDRUSH	69,90	69,90	74,90	-	TANK ATTACK	39,90	64,90	64,90	-
GRAND OULVERT	49,90	-	-	-	TEENAGE MUTANT	-	79,90	-	-
GRAND PRIX CIRCUS	39,90	69,90	69,90	69,90	TEST DRIVE II	49,90	69,90	-	69,90
GRAND PRIX MASTER	39,90	69,90	49,90	49,90	THE THIRD COURIER	-	64,90	64,90	-
GREAT COURTS	39,90	69,90	69,90	69,90	THE UNTOUCHABLES	44,90	69,90	54,90	54,90
GUNSHIP	59,90	79,90	79,90	99,90	THEIR FINEST HOUR	-	79,90	79,90	79,90
HARD DRIVEN	39,90	59,90	59,90	-	TIMES OF LORE	44,90	69,90	69,90	64,90
HAWAIIAN ODYSSEY	49,90	49,90	49,90	49,90	TOOBIN	39,90	49,90	49,90	64,90
HEROES QUEST	-	-	-	109,00	TOWER	69,90	69,90	-	-
HILLSFAR	59,90	64,90	64,90	69,90	TRACK ATTACK	-	64,90	64,90	-
HONDA RVF DEUTSCH	69,90	69,90	-	-	TRIAD II	-	64,90	64,90	-
HOUND OF SHADOW	69,90	69,90	69,90	-	TURBO OUTRAGE	39,90	69,90	64,90	64,90
INDIANA JONES II	69,90	69,90	79,90	-	TWINWORLD	-	59,90	59,90	-
INDIANAPOLIS 500	69,90	-	-	69,90	ULTIMATE GOLF	-	64,90	64,90	-
INTERPHASE	69,90	69,90	69,90	69,90	WALLSTREET	64,90	64,90	64,90	64,90
IRON LORD	49,90	69,90	69,90	79,90	WARP	-	54,90	54,90	-
IT CAME FROM	-	-	-	-	WATERLOO	69,90	69,90	69,90	69,90
THE DESERT 1 MEG	79,90	-	-	-	WAYNE GRETZKY HOCKEY	69,90	64,90	64,90	69,90
JACK PAUL GOLF	-	64,90	64,90	-	WEIRD DREAMS	49,90	74,90	64,90	69,90
JETFLIGHT	-	-	-	99,00	WILDSTREETS	-	64,90	64,90	-
KAISER	109,00	119,00	-	-	WINDWALKER	59,90	74,90	-	-
KEEP THE THIEF	69,90	-	-	69,90	WINGS OF FURY	49,90	49,90	49,90	49,90
KICKOFF	39,90	49,90	49,90	-	WINDERS CONFLATION	49,90	79,90	79,90	-
KICKOFF EXTRA TIME	34,90	34,90	-	-	WOLFPACK	-	-	-	69,90
KINGSQUEST I, II, III	89,90	69,90	89,90	-	X-OUT	39,90	59,90	59,90	69,90
KINGSQUEST IV	-	-	-	89,90	XENON II	-	69,90	69,90	69,90
KINGSQUEST V	-	-	-	109,00					
LANCASTER	59,90	59,90	-	-					
LEAGUE SUIT LARRY I	39,90	54,90	-	-					
LEAGUE SUIT LARRY II	89,90	-	-	79,90					
LEAGUE SUIT LARRY III	54,90	-	-	109,00					

Inhalt und Preisänderungen vorbehalten.

Mit * gekennzeichnete Artikel werden in Kürze erwartet, bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

WIR HALTEN STÄNDIG
EINIGE TAUSEND PROGRAMME
FÜR SIE AUF LAGER! Demos lieferbar!

Filiale Köln 1

Mathiasstrasse 24-26, Tel: 02 21 - 23 95 28
Mo-Fr von 10 Uhr bis 13 Uhr
und von 14 bis 18 Uhr 30
Sams. bis 14 Uhr, langer Sams. bis 16 Uhr

Filiale Köln 41

Gottesweg 157 (Laden und Versand)
Tel: 02 21 - 44 30 56
Mo-Fr 10 bis 18 Uhr 30 Sa bis 14 Uhr

Deutschlands leistungsfähigsten BLITZ-Versand
erreichen Sie unter der SOFTLINE-SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme, Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.



Ghouls'n Ghosts (ST)

Sind die Geister zu zahlreich, die Waffen zu spärlich und die Obergerner zu mächtig? Kein Problem mehr mit dem Tip von M. Orlanuccio aus dem schönen Zürich. Ihr tippt während des Spiels das Wort "Ephenbroadhurst" ein, dann wird eine Kollisionsabfrage abgeschaltet. Um Sie wieder einzuschalten, tippt Ihr einfach das Wort nochmal ein. *al*

Leonardo (Amiga)

Die Programmierer von Leonardo scheinen eine gewisse "Affinität zu alkoholischen Getränken" zu haben, wie man am Cheat-Modus erkennen kann. Ihr startet das Programm in gewohnter Weise. Wenn die Paßwortabfrage erscheint, tippt Ihr "Freibier" und schon hat Leo unendlich viele Leben. Einziger Nachteil: Man kann nun nicht mehr die Codes der Levels eingeben, da sonst der Cheat wieder ausgeschaltet wird. Das fand Ingo Ebinger aus Kernen heraus. *al*

Power Drift (Amiga)

Die Power Tips werden immer internationaler. Diesmal schreibt uns Claude Thilmany aus Fentagne aus Luxemburg. Wenn man "Joysticksteuerung", "Sensitivity high" und "Strecke D" wählt, sollte man versuchen, bei jeder Teilstrecke den ersten Preis zu gewinnen.

Wenn man das geschafft hat, kommt man in eine Bonusrunde, in der man mit dem "Hang-On"-Motorrad über den Kurs fährt. So bekommt man die höchsten Punktzahlen und ein "Spiel im Spiel". *al*

POKE-ECKE Never Mind (Amiga)

Ingo Irlé aus Troisdorf-Siegler hat die Codes für die ersten 25 Levels des 3D-Tüftelspiels "Never Mind". *al*

Level 0	MMM RHM
Level 1	AMM RHA
Level 2	HMM RHH
Level 3	VMM RHV
Level 4	PMM RHP
Level 5	GMM RHG
Level 6	IMM RHI
Level 7	RMM RHR
Level 8	MAM RHW
Level 9	AMM RHN
Level 10	HAM RHZ
Level 11	VAM RHT
Level 12	PAM RHL
Level 13	GAM RHQ
Level 14	IAM RHB
Level 15	RAM RHF
Level 16	MHW WHM
Level 17	AHM WHA
Level 18	HMM WHH
Level 19	VHH WHV
Level 20	PHM WHP
Level 21	GHM WHG
Level 22	IHM WHI
Level 23	RHM WHR
Level 24	MVM WHW
Level 25	AVM WHN

Battle Squadron (Amiga)

Zu wenig Schiffe? Drückt einfach im Titelbild von "Battle Squadron" die Leertaste. Sofort habt Ihr genügend Leben, um den Bösen Saures zu geben. Der Tip stammt von Thomas Bickel aus Dornbirn. *al*

	A	B	C	D	E		F	G	H	J	K	
1												1
2												2
3												3
4												4
5												5
6												6
7												

Probleme mit japanischen Paßwörtern? Mit dieser Tabelle ist das bei "Neutopia" kein Problem (PC-Engine).

New Zealand Story (Amiga)

M. Schulze aus Bielefeld hat noch einen Tip zum Cheat-Modus zu "New Zealand Story", der in der POWER PLAY 1/90 zu finden war (bei der Meldung "Press fire to start" das schöne Wort "motherfuckenkiwibastards" eingeben). Wenn der Cheat-Modus aktiviert ist, hat man nicht nur unendlich viele Kiwis zum Spielen, sondern kommt mit Druck auf die "Help"-Taste einen Level weiter. *al*



Neutopia (PC-Engine)

Das einzige, was diesem Spiel wirklich fehlt, ist eine Batterie. Denn natürlich ist das Paßwort-System wieder mal in japanisch gehalten. Es gibt aber eine ganz einfache Möglichkeit, sich die Codes trotzdem zu notieren und einzugeben. Wir haben die Tabelle mit den Code-Wörtern wie ein Schachbrett aufgeteilt (siehe Bild). Immer wenn das Code-Wort ausgegeben wird, sucht man sich die Koordinaten des

passenden Zeichens und schreibt diese auf. Auf diese Art und Weise kann man sich alle Paß-Wörter notieren.

Wer schon mal in den letzten Level schnuppern will, kann auch gleich unser Paßwort verwenden:

D1 J6 E6 G3 D3 J4 G3
C4 H3 H5 G1 D2
D2 G6 G6 K1 D2 C4 E5
K5 E1 B7 E2 A6

hf

Shinobi (Sega)

Wer Probleme mit dem ollen Hubschrauber am Schluß von Level 2 hat, sollte mal den Tip von Philip Sternheimer aus Saarlouis ausprobieren. Auch ihn nervten die ständig heraus-hüpfenden Ninjas ganz gewaltig. Doch wenn man sofort, wenn der Hubschrauber zu sehen ist, nach hinten geht und von dort in die durchsichtige Heckscheibe "Black Turtle" feuert, erscheinen ungefähr fünf Sekunden lang keine blauen Ninjas mehr.

Ein zweites Problem gab's bei dem maskierten Ninja am Schluß des dritten Levels. Philip löste es so, daß er bis zum Schluß kein einziges Leben verlor und alle Extra-Waffen eingesammelt hatte. Dadurch kann er ihn mit der Pistole treffen, wenn der Ninja weit weg ist, oder mit dem Schwert eins überbraten, wenn er nahe am Kämpfer steht. *hf*

Gunhed (PC-Engine)

Gunhed für die PC-Engine kann man sich ja schon fast wegen der vielen auszuprobierenden Tips zulegen, die in den letzten Monaten veröffentlicht wurden. Das Spiel ist eine wahre Fundgrube für Tüftler. So überrascht auch nicht, daß es noch einen weiteren Trick gibt: Den ersten Ober-Gegner sollte man nicht erledigen. Man muß ständig ausweichen, was allerdings gar nicht so einfach ist. Schafft man das aber, verschwindet der Brocken von alleine vom Bildschirm und man erhält zehn Extra-Schiffe und 20 Bomben dazu. Auch dieser Tip stammt von Daniel Amend. *hf*

Section Z (Nintendo)

Bei diesem Ballerspiel wäre es gut, wenn man ein paar Extra-Waffen zur Verfügung

hätte, da man in den höheren Levels sonst schnell hinüber ist. Die gibt es auch, nur schweigt sich die Bedienungsanleitung dazu aus. Demic Kenan aus Wiesbaden hat herausgefunden, wie die Extra-Waffen aktiviert werden. Die roten Gegner, die am Anfang des Levels herumstehen und wie Rosen aussehen, sollte man abschießen. Dies geht gefahrlos, denn sie schießen nicht zurück. Die Objekte, die sie hinterlassen, muß man aufnehmen, woraufhin am oberen Bildschirm Buchstaben erscheinen. Jetzt hält man «Select» gedrückt, es erscheint ein Pfeil, den man mit dem Steuerkreuz verschieben kann. Wenn man jetzt Knopf «A» drückt, wird die Extra-Waffe ausgewählt, wobei ein Schutzschirm und eine dreistrahlige Waffe zur Auswahl stehen. hf

Out Run 3D (Sega)

Die Musik bei diesem fetzigen Rennspiel ist wirklich hörenswert, Schade nur, daß man sich nicht darauf konzentrieren kann, da einen das Rennen zu sehr fesselt. Guido Degenhardt aus Salzgitter fand eine Möglichkeit heraus, sich die Musikstücke auch so anzuhören. Im Titelbild drückt man dazu die Pausentaste. Wie gehabt kommt man in das Menü, in dem man zwischen dem 3D- und normalem 2D-Fahren umschalten kann. Jetzt drückt man noch einmal die Pausentaste und schon ist man im Musik-Menü. hf

Ordyn (PC-Engine)

Es überrascht schon langsam nicht mehr, daß so gut wie jedes PC-Engine-Spiel ein kleines Extra bietet. So auch "Ordyn", bei dem es ein geheimes Menü gibt. Dazu bricht man im Titelbild das Spiel mit «Run» und «Select» mindestens fünfmal ab. Dann drückt man das Joypad nach links oben, Knopf «1», «2» und «Run». Es erscheint ein Menü, mit dem man einen Soundtest durchführen kann, die Anzahl der Leben einstellt und den Level, mit dem man beginnt, wählt. Außerdem gibt es noch einen wohl nicht so ganz ernst gemeinten Joypad-Test. hf

Yaksa (PC-Engine)

Lothar Giesen aus Aachen spielt leidenschaftlich gerne die Space-Harrier-Variante "Yaksa" auf der PC-Engine. Er schafft es bis zum vierten Level und möchte die Codes anderen Spielern nicht vorenthalten:

- 2. Level: BKKVA - FRAAAA
- 3. Level: QODYA - BCFDAE
- 4. Level: ZOUFA - BCDHAM
- 1. Level: 4GT1A - VWTAAQ

hf

Super Mario Bros. 2 (Nintendo)

Bisher entdeckte Danny Cook aus Schweinfurt vier Warp-Zones, wie man sie aus dem ersten Spiel kennt. Sie

Warp-Zone	führt nach Welt
1.3	4.1
3.1	5.1
4.2	6.1
5.3	7.1

Warp-Zones bei Super Mario Bros. 2

führen sofort in andere Welten, ohne daß man die ganzen Levels durchspielen muß. In der Tabelle ist aufgeführt, welche Warp-Zones es gibt und in welchen Level sie führen. Der Eingang zu der Warp-Zone ist jeweils eine Vase, in die man jedoch scheinbar nicht hinein kann. Allerdings nur scheinbar: Denn wirft man in der Nähe der Vasen eine Flasche auf den Boden, erscheint die bekannte Tür, die in die Dunkelwelt führt. Ist man in der Dunkelwelt, kann man in die Vase krabbeln, worauf eine Meldung erscheint, daß man nun die Warp-Zone betreten hat. hf

Side Arms (PC-Engine)

Daniel Amend fand bei "Side Arms" eine Möglichkeit heraus, das Spiel schwieriger zu machen. Dazu drückt man im Titelbild die Tasten «1» und «2», das Joypad nach unten und anschließend den «Run»-Knopf. Das Spiel startet und man darf sich gleich einer schlagkräftigen Armee stellen.

Eher als Gag der Programmierer ist wohl der Schwarz-

weiß-Modus dieses Spiels gedacht. Um ihn zu aktivieren, drückt man die gleichen Tasten, wie wenn man das Spiel schwieriger machen möchte, also «1» und «2» gleichzeitig, dann allerdings das Joypad nach oben und «Run». Auswirkungen auf das Spiel hat diese Funktion nicht. hf

Wonderboy in Monsterland (PC-Engine)

Und hier der "Continue-Modus" zu "Wonderboy in Monsterland". Wenn das Spiel vorbei ist, drückt man das Joypad nach unten und beginnt dort, wo man beim letzten Leben gescheitert ist. hf

CD-ROM (PC-Engine)

Was sich die Japaner alles ausdenken, läßt einen manchmal nur noch staunen. So bietet das CD-ROM-Laufwerk für die PC-Engine ja die Möglichkeit, Spielstände wie beim Backup-Booster zu speichern. Unbekannt war jedoch bisher der Trick, sich die Daten im Spielstand-Speicher des CD-ROM anzuschauen und zu verändern. Dazu drückt man beim System-Card-Menü gleichzeitig Taste «1» und «2», das Joypad nach rechts oben und die Taste «Select». Es erscheint ein Monitor, mit dem die Daten verändert werden können. hf

Ihr Spezial-Versand für Spiele-Importe ! Wir liefern schnell ! Testen Sie uns !

NEU



NEU

- * PC Engine II SG Super Grafx 749,-
vollkompatibel zu allen P.C. Engine Spielen
- * PC Engine Shuttle nur 349,-
und alle andere Hardware lieferbar

Günstige gebrauchte und Vorführartikel auf Anfrage.

Auswahl aus PC Engine Software
Shinobi
Heavy Unit
Computeramus
F1-Triples Battle
Volfiev
Neutopia
Mr. Hell
Bullfight
Red Alert
Sidearms Special
Neuankündigung
Batman
Splatterhouse
Power Drift
Sokaban
Atomic Robokid

ATARI LYNX

Portables 16-bit Videospiel mit eingebautem Farb-LCD Bildschirm

- * Lynx Grundgerät 489,-
Set mit "California Games" und Multiplayer-Kabel

Lynx Spielmodule:

Games of Zendocon
Electroop
Gauntlet III
Blue Lightning
weitere Spiele auf Anfrage

Weitere Angebote in unserem neuen kostenlosen Gesamtkatalog. Noch heute anfordern!

SEGA 16-Bit-Megadrive

- * Grundgerät PAL + 1 Spiel nur 399,-
- * Grundgerät RGB + 1 Spiel nur 399,-

Auswahl aus Megadrive-Software

Golden Axe
Basketball
Tatsujin
Herzog II
Course
Zoom
Forgotten Worlds
Super Shinobi
Sokaban

Günstige gebrauchte und Vorführartikel auf Anfrage.

SEGA MASTER SYSTEM:
Wir liefern alle Artikel zu günstigen Preisen.



Ihr Videospiel-Spezialversand: CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
Postfach 1212 • 3387 Vienenburg 1 • Telefon (0 53 24) 20 01

Änderungen und Irrtümer vorbehalten. * Export-Gerät ohne FTZ-Nr. u. VDE-Prüfung. Bitte postalische Bestimmungen beachten.



Thunderforce II (Mega Drive)

Auch hier läßt sich ein Menü aufrufen, in dem verschiedene Parameter des Spiels eingestellt werden. Man aktiviert es genau wie bei "Super Hang On": Taste «A» und «Start» gleichzeitig drücken und schon erscheint ein üppiges Auswahl-Menü. Man kann sich hier in aller Ruhe die Musik-Stücke anhören, die Anzahl der Raumschiffe einstellen und sogar den Level wählen. Letzteres funktioniert allerdings nur bis zum 5. Level, danach muß man sich selber weiterbemühen. Dieser Trick stammt auch von Sascha Braun aus Oudweiler. hf

Bloody Wolf (PC-Engine)

Fünf Tips für diese Mega-Metzelei von Bernhard Schade: Um im Spiel schneller laufen zu können, drückt man im Titelbild das Joypad nach oben, unten, rechts, links, Feuerknopf <1>, <1>, <2> und <Select>. Im Bild erscheint jetzt eine große <2>. Nach <Run> läuft der Kämpfer schneller.

Nach einem Sprung ständig in der Schwebe bleibt der Kämpfer, wenn man nach obigen Tip nicht gleich <Run> drückt, sondern das Joypad nach unten, oben, links, links, Taste <2>, <2>, <1> und <Select> drückt. Danach das Spiel mit <Run> starten.

Unendlich viele Continues erhält man, wenn man das Joypad im Titelbild nach oben, <1>, unten, <2>, links, <1>, rechts und <2> drückt. Dann das Spiel mit <Run> starten.

Ins Soundmenü kommt man, nachdem man das Joypad nach oben gedrückt hält, dann zudem Taste <2> drückt und schließlich <Select> drückt.

Drunken Master (PC-Engine)

Immer noch aktuell: "Drunken Master". Gergely Dreikus fand heraus, wie man bei dem Spiel beliebig oft nach Verlust aller Leben bei der gleichen Stelle weitermachen kann. Dazu drückt man im Titelbild gleichzeitig Taste «1», «2», das Joypad nach oben «Select» und «Run». hf

Super Hang On (Mega Drive)

Schade, daß das Spiel in japanisch gehalten ist, denn so kann man dem zweiten Rennspiel kaum folgen. Dort muß man nämlich Maschinenteile kaufen, Mechaniker anheuern und weitere Dinge vor jedem Rennen erledigen. Schwer, sich da in dem Japanisch zurechtzufinden. Wenn man im Titelbild jedoch Knopf «1» zusammen mit «Start» drückt, erscheint ein Menü, in dem man das Spiel auch auf Englisch umschalten kann. Den Trick fand Sascha Braun aus Oudweiler heraus. hf

Captain Silver (Sega)

Wer bei "Captain Silver" Probleme hat, dem wird der folgende Tip von Andreas Albert aus Niederwerrn helfen. Er spielt nämlich Captain Silver ohne Probleme in höhere Levels, da er sich eines Continuetricks behilft. Wenn der "Game Over"-Schriftzug erscheint, drückt man das Joypad nach oben und gleichzei-

tig Taste «1». Jetzt macht man am Anfang des Levels weiter, wo man sein Leben gelassen hat. hf

Golvellius (Sega)

Wer bei diesem Action-Adventure nicht weiterkommt, sollte den Code von Mario Mirrione aus Böblingen ausprobieren. Man besitzt die Gegenstände Legendary Sword, Ascent Boots, Ring of Invincibility, Mirror, Ramurasu's Pendant und Remedia's Shield. Außerdem hat man sieben Kristalle und voll ausgebaute Lebenskraft. Wenn man spielt, öffnen sich automatisch alle Höhlen

und alle Durchgänge zu anderen Landschafts-Abschnitten.

4WP8 K2EY MSDX KQY3
DWF2 JEJQ LXNH G6DR

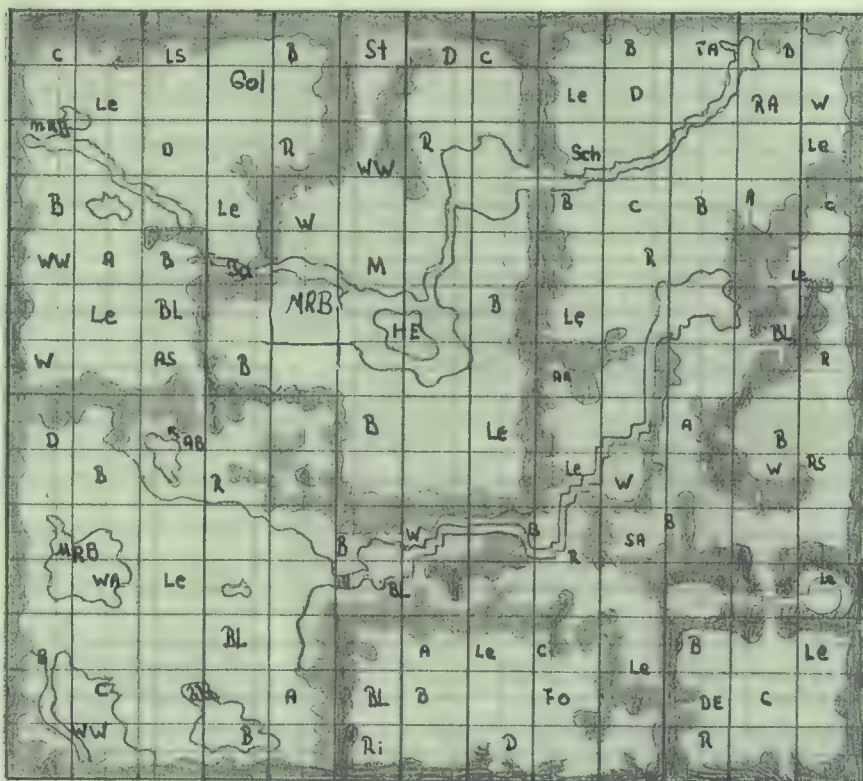
AB	Wasserstiefel
B	Bibel
Le	Lebenstrank
St	Steigtstiefel
C	Kristall
RA	Ramurasus Amulett
AA	Arestas Amulett
Sch	Schwert
Ls	Legendäres Schwert
As	Aruzasus Schwert
RS	Remedia's Schild
M	Spiegel
Ri	Ring of Invincibility
BL	Magische Blume
MRB	Magische rote Blume

Gegenstände bei Golvellius

Auch Tobias Wagner aus Weilderstadt spielte liebend gerne Golvellius. Von ihm stammt die hier abgedruckte Karte, mit der man nach Belieben die verschiedenen Gegenstände suchen kann. Die Buchstaben auf der Karte geben dabei verschiedene Gegenstände und Personen an, die es in dem jeweiligen Gebiet zu finden gilt. In den Tabellen findet Ihr die Erläuterungen.hf

A	Annie
R	Radar
D	Diana
WW	Weise Frau
W	Winkle
HE	Heidi
DE	Despa
SA	Saipa
FC	Fasbus
JA	Jaspa
WA	Waruso
TA	Taruba
Gol	Golvellius

Personen bei Golvellius



Unten rechts in der Ecke startet der Held seinen Weg bei Golvellius (Sega)

Crème de la crème

Ab dieser Ausgabe bieten wir einen neuen Service. Wir stellen für Euch jeden Monat die besten Spiele zusammen.

Die Power-Wertungen ergaben die Rangfolge der Spiele. Damit ältere Spiele nicht für immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele der letzten zwölf Monate. Für diese Ausgabe blick-

ten wir also zurück bis zur *POWER-PLAY* 3/89. Sollten zwei Spiele gleiche Bewertungen haben, entscheidet die Grafik und Sound-Wertung über die Rangfolge.

Zusätzlich haben wir in jeder Ausgabe eine spezielle Liste, die jeden Monat wechselt. Diesen Monat stellen wir Euch die zehn Spiele mit den schönsten Grafiken vor. *hf*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Wertung	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	— Populous	92	—	5/89
2	— Indiana Jones Adv.	90	—	1/90
3	— Microprose Soccer	86	—	9/89
4	— Gunship	85	—	8/89
5	— F-16 Combat Pilot	84	—	11/89
6	— RVF	84	—	11/89
7	— Rock'n Roll	82	—	11/89
8	— Lords of the Rising Sun	82	—	5/89
9	— Blood Money	82	—	7/89
10	— Battle Squadron	82	—	2/90

Die besten Atari ST-Spiele

Platz	Titel	Wertung	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	— Chaos strikes back	92	—	2/90
2	— Populous	92	—	7/89
3	— Indiana Jones Adv.	90	—	1/90
4	— Maniac Mansion	88	—	11/89
5	— Pirates	87	—	11/89
6	— Tower of Babel	86	—	12/89
7	— Microprose Soccer	85	—	7/89
8	— Kult	84	—	8/89
9	— RVF	84	—	7/89
10	— F-16 Combat Pilot	84	—	7/89

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Wertung	Test in Ausgabe
1	— Son Son 2	PC-Engine	86	7/89
2	— Dragon Spirit	PC-Engine	83	7/89
3	— Tiger Heli	PC-Engine	82	9/89
4	— Simon's Quest	Nintendo	82	7/89
5	— Neutopia	PC-Engine	81	2/90
6	— Final Lap Twin	PC-Engine	81	11/89
7	— Gunhed	PC-Engine	80	10/89
8	— California Games	Sega	80	6/89
9	— Nectaris	PC-Engine	79	10/89
10	— Rambo 3	Mega Drive	78	2/90
11	— Wonderboy in Monster Lair	PC-Engine	77	12/89
12	— Cobra Triangle	Nintendo	77	2/90
13	— Blades of Steel	Nintendo	76	8/89
14	— Wonderboy 3	Sega	76	7/89
15	— World Cup Soccer	Mega Drive	76	12/89

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Wertung	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	— Indiana Jones Adv.	90	—	10/89
2	— The Sentinel	90	—	9/89
3	— Their finest Hour	88	—	12/89
4	— Curse of the Azure Bonds	85	—	8/89
5	— Red Storm Rising	85	—	9/89
6	— M1 Tank Platoon	83	—	11/89
7	— Chuck Yeager's AFT 2.0	83	—	8/89
8	— Space Quest 3	82	—	7/89
9	— Manhunter 2: San Francisco	82	—	12/89
10	— Hillsfar	82	—	8/89

Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	Wertung	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	— Heavy Metal Paradroid	85	—	6/89
2	— Curse of the Azure Bonds	83	—	10/89
3	— Dragon Wars	81	—	2/90
4	— Hillsfar	80	—	6/89
5	— Project Firestart	78	—	7/89
6	— Speedball	78	—	9/89
7	— Circus Attractions	77	—	6/89
8	— Gotcha	76	—	10/89
9	— Silk Worm	74	—	9/89
10	— Litti's Hot-Shot	73	—	6/89

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Wertung	Test in Ausgabe
1	— Chaos strikes back	Atari ST	92	2/90
2	— Populous	Amiga	92	5/89
3	— Populous	Atari ST	92	7/89
4	— Indiana Jones Adv.	MS-DOS	90	10/89
5	— Indiana Jones Adv.	Atari ST	90	1/90
6	— Indiana Jones Adv.	Amiga	90	1/90
7	— The Sentinel	MS-DOS	90	9/89
8	— Their finest Hour	MS-DOS	88	12/89
9	— Maniac Mansion	Atari ST	88	11/89
10	— Pirates	Atari ST	87	11/89
11	— Ishido	Macintosh	87	9/89
12	— Son Son 2	PC-Engine	86	7/89
13	— Tower of Babel	Atari ST	86	12/89
14	— Microprose Soccer	Amiga	86	9/89
15	— Curse of the Azure Bonds	MS-DOS	85	8/89
16	— Microprose Soccer	Atari ST	85	7/89
17	— Red Storm Rising	MS-DOS	85	9/89
18	— Gunship	Amiga	85	8/89
19	— Heavy Metal Paradroid	C 64	85	6/89
20	— Kult	Atari ST	84	8/89

Die Spiele mit der besten Grafik

Platz	Titel	System	Wertung	Test in Ausgabe
1	— Xenon 2	Atari ST	92	10/89
2	— Gunhed	PC-Engine	89	10/89
3	— Shadow of the Beast	Amiga	87	12/89
4	— Circus Attractions	C 64	86	6/89
5	— Space Quest 3	MS-DOS	85	7/89
6	— Stunt Car Racer	Atari ST	85	10/89
7	— Hero's Quest 1	MS-DOS	84	1/90
8	— Chaos strikes back	Atari ST	83	2/90
9	— Indiana Jones	MS-DOS	83	10/89
10	— Kult	Atari ST	83	8/89

Starflight 1-Cl

In dieser neuen Rubrik der POWER-Tips werden wir exklusiv für Euch sogenannte "Clue-Books" ins Deutsche übersetzt abdrucken. Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den jeweiligen Spielefirmen zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures. So gibt es Clue-Books für "Pool of Radiance", "Curse of the Azure Bonds", "Bard's Tale 1 bis 3", "Ultima IV und V", "Zak McKracken" und "Manic Mansion" und vielen Infocomspielen sowie Sierra-Adventures.

Normalerweise kosten die Clue-Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltenen Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue-Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Bücher auf mehrere Ausgaben verteilen.

Aus aktuellem Anlaß fangen wir diese Ausgabe an, das Raumschiff "ISS Furchtlos" auf seinen Reisen durch die Tiefen des Alls zu begleiten. Das Logbuch der "ISS Furchtlos" löst so manches Geheimnis des Science-fiction-Rollenspiels "Starflight 1". *mh*

Zentral Sternenhafen, Arth Orbit

Datum: 17.11.4619

Projekt:

"Fliegender Holländer"

Sicherheitsstufe 1A, Nur für Kommandanten von Sternenschiffen

Kein Zweifel, auch Sie haben die Gerüchte über das "Geisterschiff" gehört, das letzte Woche nahe dem Sektor 131,105 entdeckt wurde. Dieses Schiff wurde zum Interstel-Trockendock geschleppt und dort genauestens untersucht. Die Resultate der Untersuchung sind höchst bemerkenswert und kaum zu glauben. Hier folgen die wichtigsten Ergebnisse:

1. Das Schiff, die **ISS Furchtlos**, wird noch nicht von Interstel in Serie produziert. Es ist ein neues Raumschiffdesign und befindet sich momentan

Per Raumschiff durch die halbe Galaxis: Wir übersetzen für Euch das Starflight 1-Clue-Book

erst im Endstadium der Produktion durch Interstel's Forschungsabteilung. Grob geschätzt wird es noch vier bis fünf Monate dauern, bis dieser Prototyp für einen Testflug bereit ist.

2. Das Schiff war schwer beschädigt und es gab keine Anzeichen von Leben an Bord. Das Shuttle, ein neues Fahrzeug, das es der Besatzung ermöglicht, kurze Distanzen im Raum zurückzulegen, fehlte.

3. Die einzigen Navigationsdaten, die von der allerletzten Reise der **Furchtlos** übriggeblieben, sind einige Karten und Aufzeichnungen über Wurmlöcher im All. Das Logbuch des Kapitäns ist aber fast vollständig erhalten — zumindest soweit wie wir es ermitteln konnten.

4. Die erste Eintragung im Logbuch beginnt mit dem Datum des 14.05.4620, fünfzehn Monate vor dem heutigen Tag. Dies, und die Bauart des Schiffes lassen nur einen Schluß zu: Die **ISS Furchtlos** ist in der Zeit zurückgereist — aus unserer Zukunft! Der Inhalt des Logbuches, das in diesem Bericht enthalten ist, unterstützt diese Theorie.

5. Das Logbuch enthält nützliche Informationen über benachbarte Sternensysteme, Planeten und freundliche Lebensformen. Was aber noch viel wichtiger ist, es enthält wichtige Hinweise über die merkwürdigen Sonneneruptionen, die unsere Galaxis bedrohen.

6. Wie Sie bemerkt haben, ist dieser Report mit der höchsten Sicherheitsstufe klassifiziert. Und es ist an nur wenige, ausgesuchte Sternenschiff-Kommandanten von Interstel verteilt worden. Der Grund dieser Geheimhaltung ist, daß der Kapitän der **ISS Furchtlos**, Max Zarfleem, in unserer Zeit ein Interstel Kapitän ist, der gerade seinen Abschluß auf der New Oxford-Universität in Pelinoriat, Arth, gemacht hat. Er ist als der bestmögliche Kapitän für den Prototyp ausgesucht worden, bevor das "Geister-

schiff" auftauchte. Nichts von dieser Information darf nach draußen dringen, es könnte sonst die Gefahr eines Zeit-Paradoxon heraufbeschwören, das es dem jungen Zarfleem unmöglich macht, mit seinem Schiff zu uns zurückzukehren. **DIES MUSS UNTER ALLEN UMSTÄNDEN VERMIEDEN WERDEN!** Die Wissenschaftler von Interstel haben dieses Problem ausgiebig untersucht und sind zu dem Schluß gekommen, daß es mögliche Auswirkungen hat, wenn wir irgendeinen Teil der Reise von Max Zarfleem verändern. Zum Beispiel: Wenn irgendein Sternenkommendant, nachdem er das Logbuch von Zarfleem gelesen hat, einen der im Logbuch verzeichneten Artifacts einsammelt, wird das einen Effekt auf die Zukunft haben? Wird die **Furchtlos** verschwinden? Wird das Logbuch verschwinden? Manche Wissenschaftler sagen ja, und alle Informationen und alles Wissen, das Sie über die Rückkehr der **Furchtlos** haben, wird ausgelöscht werden. Andere sagen, daß nur die Kopie des Schiffes und des Logbuches zurückbleiben werden. Da wir nicht genau sagen können, welche Auswirkungen dieses Zeitparadoxon hat, wird die Interstel-Polizei entsprechend der Informationen die wir haben, handeln.

Hier finden Sie Ihre Aufträge:

1. Widerlegen Sie die Gerüchte, die über die Existenz eines Geisterschiffes kursieren, mit der Information, daß es sich um ein ungewöhnlich gebautes Scout-Schiff der Veloxi handelt.

2. Studieren Sie das Logbuch der **ISS Furchtlos** und sammeln Sie alle Tips und Informationen daraus, die Sie brauchen.

3. Suchen Sie die Ursache für die merkwürdigen und gefährlichen Sonnenaktivitäten und zerstören Sie sie.

Möge der Stein der Wahrheit hell über Euch leuchten.

Terrence Willwater

(hier handschriftlich nochmal den Namen schreiben)
Direktor, Interstel

ISS Furchtlos:

Kapitän's Log, Sternenzzeit

14.05.4620 16:22.06

Warum unterstützt mich Interstel nicht mit einer erfahrenen Crew? Eigentlich müßte doch der Test eines Prototyps wie der **Furchtlos** von hochqualifiziertem Personal durchgeführt werden. Meine Besatzung besteht aber aus lauter Anfängern, genau wie ich einer bin. Alle sind frisch von der Akademie ohne irgendein zusätzliches Training. Nun gut, um fair zu sein, wir haben alle besonders gute Abschlüsse in unseren Wahlfächern. Vielleicht braucht Interstel richtige Kontrollsituationen für den Testflug dieser neuen Schiffs-kategorie, und die Resultate würden durch eine besonders erfahrene und ausgebildete Besatzung verschleierte werden. Da es meiner Truppe genau wie jeder anderen neuen Besatzung an Erfahrung und finanziellen Mitteln mangelt, ist unser erster Job das Schürfen nach Erzen in den Nachbarsystemen. Wir fliegen als erstes den ersten Planeten unseres eigenen Sonnensystems an. Der erste Offizier, McGuin, sagt mir, daß dort wertvolle Mineralien seien.

Kapitän's Log, Sternenzzeit

26.05.4620 21:01.58

Für das Andocken an den Sternenhafen brauchten wir weniger als eine Stunde. Unser erster Trip war erfolgreich — alle unsere vier Frachtcontainer sind mit Mineralien, die wir auf dem ersten Planeten unseres Heimat-Systems fanden, fast gefüllt. Genauso ergiebig waren die Erzlager des äußeren Planeten des O-Klasse-Systems bei 123,107. Auch der fünfte Planet des Nachbar-Systems ist sehr vielversprechend. Auf dem zweiten Planeten des Systems, dessen Koordinaten im Hafen aushängen, fanden wir eine uralte Nachricht. Das deutet auf eine mögliche Kolonie oder eine Basis in einem anderen System hin. Wir haben Endurium auf diesem Planeten gefunden.

Vok Phenociti, der Navigator und Pushti Vetufixi, der Mechaniker geben ein erstaunlich effizientes Schürftteam ab. Au-

ue-Book (Teil 1)

Berdem kommunizieren sie ständig in einer Art, wie es Bienen tun, ich verstehe davon kein einziges Wort. Ich glaube, daß dies mit einer besonderen Form der Etikette zu tun hat, und ich lasse meinen beiden roten Insektenfreunden ihre Privatsphäre. Wir sind mit einem wunderbaren Teamgeist gesegnet. Meine Besatzung und ich passen hervorragend zusammen. Wir haben zwei gertenschlanke Elowan an Bord. Falerion, unser Kommunikationsoffizier löst exzellent kleine Meinungsverschieden-

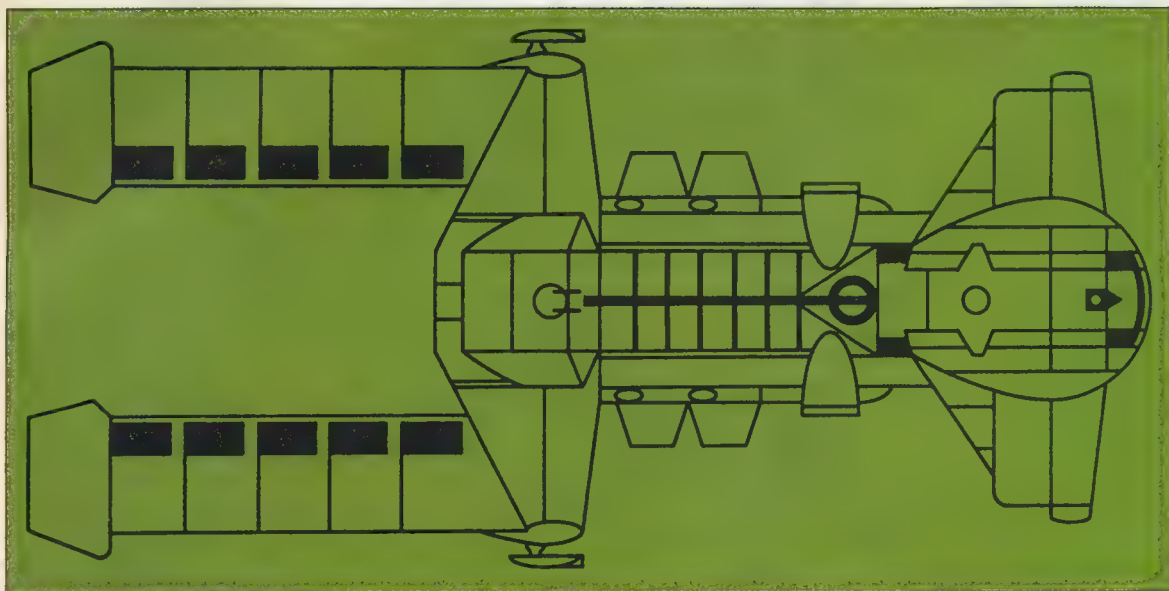
chen! Unser Verbrauch an Treibstoff ist dramatisch gesunken! Wir sind auf ein Wurmloch bei 128,105 gestoßen, das uns nach 146,112 transportiert hat. Phentoci hat viele Stunden gebraucht um unseren Standort zu lokalisieren. Das hat mir klargemacht, daß zusätzliches Navigatoren-Training unerlässlich ist, wenn wir zum Sternenhafen zurückkehren. Wir hatten eine Begegnung mit Androiden, die sich selbst "Mechans" nennen. Als ich Ihnen sagte, daß wir nicht "Noah 9" seien, eröffneten Sie

hen haben, wird die **Furchtlos** jeden Kontakt vermeiden.

25:51.13

Wir flogen weiter und trafen auf einige Velox. Phentoci informierte mich, daß es besser sei, den geforderten Tribut zu bezahlen, wenn wir uns in Veloxi-Territorium befinden. Es war nicht besonders viel, also bezahlten wir. Die Velox scheinen sehr ansprechbar zu sein, und so sehr ich es auch verachte, behalte ich eine gewisse Unterwürfigkeit, wenn ich mit ihnen kommuniziere. Sie erzählten mir etwas über

der Mechans und der Veloxi entdeckt. Dieser Planet wird von einer mysteriösen Drone bewacht. Eine andere Drone bewacht den innersten Planeten des oberen Systems von dem Doppelstern, ganz in der Nähe. Diese Planeten müssen von großem Wert sein, wenn sich jemand die Mühe macht und sie bewachen läßt! Wie auch immer, wir sind nicht gut genug ausgerüstet um herauszufinden, wie hoch der Wert ist. Haben wieder ein Wurmloch gefunden. Diesmal bei 123,127. Es transportierte uns



heiten. Bethamail, der Bordarzt, unterhält uns mit Liedern, Geschichten und Witzen. Selbst derbe Witze werden durch die musikalische Sprache der Elowans aufgewertet.

Kapitän's Log, Sternzeit 27.05.4620 09:01.37

Wir erzielten einen fairen Preis für unsere Mineralien, genug um unseren Antrieb um zwei Stufen zu verbessern und mehr Treibstoff zu kaufen. Wenn man bedenkt, daß der Preis dafür sehr hoch ist, hat das Sammeln von Endurium, wo immer wir es finden, höchste Priorität.

22:48.16

Was für einen Unterschied die neuen Motoren ausma-

das Feuer auf uns. Da wir zu dieser Zeit ohne Bewaffnung und Verteidigung waren, flüchteten wir.

(War da nicht eine Bemerkung über Noah in dem alten technischen Handbuch und in dem Anhang über "Religiöse Schriften"? Ich werde das morgen prüfen).

Kapitän's Log, Sternzeit 28.05.4620 08:56.44

Wir haben Ruinen und Endurium auf dem fünften Planeten des F-Klasse-Systems bei 145,107 gefunden. Die planetarischen Koordinaten für die Ruinen sind 36Nx90E. Haben mehr von den Mechans hier getroffen. Bevor wir nicht wissen, wie wir mit Ihnen umzuge-

den Hilferuf eines alten Reiches, als ich sie über generelle Informationen befragte. Auf meine Frage nach anderen Rassen, gaben Sie mir die Koordinaten eines Systems, in dem sich Artefakte befinden sollen. Das System soll im Sternbild der Axt sein. Gute Beziehungen zu anderen Rassen zu unterhalten ist *extrem* wichtig. Man kann wertvolle Informationen erhalten wenn man sich freundlich verhält. Das ist hingegen schwierig, wenn man gleich alles mit dem Laser wegpustet.

Kapitän's Log, Sternzeit

04.06.4620 13:00.25

Wir haben einen Planeten direkt zwischen dem Gebiet

nach 128,143. Das ist sehr nahe an dem Planeten, den die Nachricht auf dem zweiten Planeten des System 123,101 erwähnte. So näherten wir uns dem vierten Planeten des Systems bei 118,146 und fanden dort einen wunderschönen Dodecahedron-Artifakt in einer Ruine bei 16Sx20W. Diese Welt haben wir zusätzlich zur Kolonisierung freigegeben.

Wir fanden außerdem eine alte Nachricht über ein gestohlenes Schutzgerät, eine sogenannte Cloaking-Device. Die Spur des Diebes führt zum System 68,66.

Hier brechen die Eintragungen des Logbuches für diese POWER-PLAY-Ausgabe ab. *mh*

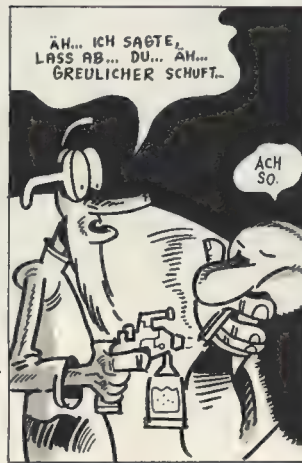
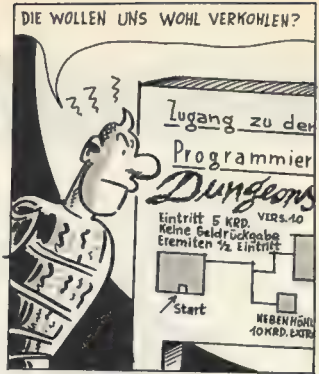
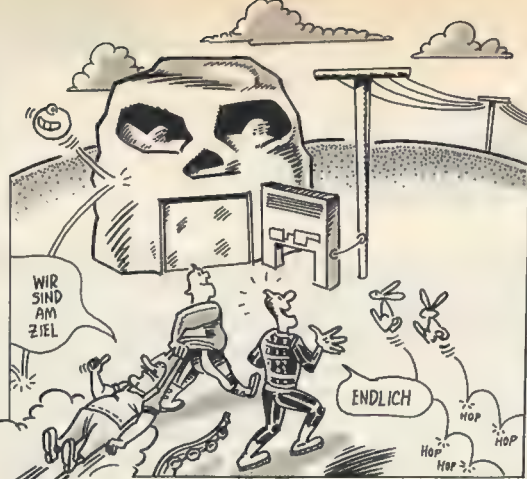
STARKILLER

24. FOLGE

Das Dungeon-Dilemma

In den Höhlen der versklavten Programmierer wird Dr. Bobo festgehalten. Starkillers Rettungskommando hat einen Hinweis erhalten, wie es an diesen gefürchteten Ort kommt...

TEXTE: HEINRICH LEHARDT GRAFIK: ROLF BOYKE





HIGHScores

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Auf dieser Seite findet Ihr die Bestleistungen anderer POWER-PLAY-Leser.

Wie auch die anderen Rubriken der **POWER PLAY** haben wir für Euch die "Hall of Fame" tüchtig aufgepoliert. Eine ganze Seite ist ab jetzt für Eure Top-Leistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video-, und Automaten-Spielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-

Score-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto in Paßbildgröße von Euch selbst mit einzusenden. Die Bilder kommen in eine große Kiste und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur High Scores, die ohne POKES oder

Cheat-Modi zustande gekommen sind. Wir zählen auf Eure "Spieler-Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten wir feststellen, daß zunehmend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Habt Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können. mh

Schickt Eure High Scores und Eure Schwarzweiß-Fotos an folgende Adresse:



Von Peter Letmathe stammte der Power Drift Score für den Commodore Amiga



Klaus Siegl spielte sich mit Indiana Jones durchs Actionspiel

Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Ghouls'n Ghosts

C 64: 2009850 von Karsten Rösecke, Elmshorn

Bloody Wolf

PC-Engine: 476 100 von Jean Reiner Jung, Bleckede

Bloody Wolf

PC-Engine: 399 800 von Volker Stork, Greven

Xenon II

Amiga: 302 790 von Roland Falk, Neustadt/Coburg

Xenon II

Amiga: 259 350 von Harry Pfister, Baden Baden

Licence to Kill

ST: 88 774 von Thorsten Eddiks, Oldenburg

Paperboy

ST: 42 200 von Martin Styner, Subingen CH

Rock n' Roll

Amiga: 44 960 von Ren Erni, Ganterschriet CH

Power Drift

Amiga: 1 754 977 von Peter Letmathe, Bad Salzedtufurth

Battle Squadron

Amiga: 1 156 275 von Andre Estermann, Essen

New Zealand Story

C 64: 87 100 von Alexander Szurovka, Wien

Action Fighter

C 64: 779 952 von Michael Jetter, Freckenfeld

Super Hang On

ST: 984 3663 (Afrika) von Tobias Gruss, Ludwigsburg

Strider

Amiga: 107 550 von Björn Straub, Haan

Strider

ST: 198 900 von Klaus-Peter Müller, Nonnweiler

Indiana Jones (Action)

ST: 18 400 von Klaus Siegl, München

Indiana Jones (Adventure)

Amiga: 519 von Fabian Leinen, Bonn

RVF

Amiga: Silverstone in 0:56:78 von Jan Peters, Rhaderfehn

RVF

Amiga: Mallory Park in 0:47:14 von Sven Elbert, Wallenhorst

Batman the Movie

C 64: 22 200 von Bernd Schlesiger, Schwenningen

Blood Money

Amiga: 185 500 von Paul Guillaumon, Regenstauf

Blood Money

ST: 229 850 von Erk Klopp, Bremen

Paradroid

C 64: 63 335 von Alexander Haudt, Göttingen

Bobo

Amiga: 83 700 von Axel Ehrich, Neuhausen

Test Drive II (California)

Amiga: 336 729 von Jochen, Hamburg

Test Drive II (Finish)

C 64: 121 410 von Rainer Jobst, Osdorf

Afterburner

Amiga: 840 3620 von Alexander Bagnaz, Berlin

Wonderboy

C 64: 534 940 von Alexander Hitzel, Rödermark

Wonderboy in Monsterland

Automat: 1 732 150 von Marc Malik, Schwelm

Silkworm

C 64: 1 000 700 von Jürgen Schwärzel, Wiesbaden-Biebrich

Silkworm

Amiga: 871 100 von Martin Kronfuß, Loeren

Hard'n Heavy

Amiga: 22 131 von Sven Köhne, Berlin

Metrocross

ST: 214 350 von Nicolas Seifert, Neuhausen

Tatsujin

Mega Drive: 529.700 von Martin Gaksch, **POWER-PLAY** Headquarter

Robocop

C 64: 499 700 von Christoph Simon, Limburg

Hybris

Amiga: 796 525 von Tim Feindt, Halm/Wedel

Shinobi

Sega Master: 349 800 von Darius Kolodziez, Berlin

Their finest Hour

MS-DOS: 2495 (ME-109) von Michael Hengst, **POWER PLAY**

Betrifft: Spiele-Sonderheft 01

Beim vorweihnachtlichen Stöbern in der Computerausgabe eines Elektrofachhauses habe ich Euer Spiele-Sonderheft entdeckt. Solche Informationsfülle in einem Heft kam gerade recht, sollten doch für die Weihnachtstage noch ein paar kurzweilige Spiele angeschafft werden. Die Masse der angebotenen Spiele macht die Auswahl schwer. Bei den Preisen der Programme ist ein Fehlgreif schon sehr ärgerlich. Dieses Risiko wird nun dank des Sonderheftes entscheidend minimiert.

Bernhard Walter, Wetzlar

Mein Kompliment zu Eurem ersten Spiele-Sonderheft. Da war wirklich für jeden etwas dabei. Ich bin seit der ersten Power Play-Ausgabe dabei und finde die Zeitschrift rundum gelungen.

Zum Schluß möchte ich Euch noch sagen, daß Ihr mit Euren Bewertungen immer genau den "Nagel auf den Kopf trefft". Besonders auf Heinrichs Urteil ist hundertfünfzigprozentiger Verlaß. Da ich alle auf dem Markt erhältlichen Softwarezeitschriften lese, weiß ich, wovon ich spreche. Flopspiele werden von Euch immer entlarvt.

Name der Redaktion bekannt

Ihr wolltet wissen, wie uns (= den Lesern) das *Power Play*-Sonderheft gefällt? Das kann ich sofort sagen: Mir gefällt es äußerst gut. Denn jetzt kann ich endlich die besten Computerspiele für meinen Computertyp raussuchen und muß nicht ewig alle *Power Play*-Hefte, die dieses Jahr erschienen sind, nach den besten Spielen durchsuchen.

Solche Spiele-Sonderhefte könnten Ihr eigentlich häufiger machen, vielleicht sogar jedes Jahr vor Weihnachten, weil man doch möglichst nur gute Spiele zum Fest verschenken will und dann einfach in Eurem Sonderheft nachzuschauen braucht (ist übrigens wahnsinnig übersichtlich aufgebaut — in keiner anderen Computerzeitschrift hat man diesen tollen Überblick!).

Nur eines hat mich beim ersten Lesen schockiert: Da dachte ich erst, als ich das Bild aller an der Zeitschrift

beteteiligten Personen auf der ersten Seite sah, ein ganz anderes Test-Team als sonst habe diese Zeitschrift gemacht. Erst als ich Eure Namen las atmete ich auf, wunderte mich aber dennoch, wie sehr Ihr Euch vom Aussehen her verändert habt (vor allem bei Heinrich konnte ich gar nicht frohLOCKEN!) Naja, so ändern dürft Ihr Euch, aber ja nicht in Eurem Schreibstil, den behaltet mal schön bei.

Thomas Deschler, Nürnberg

Mit der Auswahl der Spiele bin ich im wesentlichen einverstanden. Eine Bemerkung dazu: Strider ist meiner Meinung nach viel zu schlecht, um bei den besten Spielen dabeizusein. Dafür hätte "PacMania" ins Heft gehört (hatte auch in *Power Play* eine höhere Wertung). Aber das ist natürlich meine subjektive Meinung, und da hat jeder eine andere.

Robert Schürhuber, Wien

Wir haben die Auswahl der 100 besten Spiele nicht nach persönlichem Geschmack, sondern nach der *POWER*-Wertung getroffen. So auch bei PacMania. Das Sonderheft soll eine Zusammenfassung des letzten Jahres sein, aktualisiert und (als Bonus) Tips plus die Wertungen aller anderen Versionen, die's im Handel gibt. — Das mit den Fotos tut uns leid, da sind uns ein paar kleine Fehler unterlaufen, die hoffentlich dem Lesegenuß des gesamten Heftes keinen allzu großen Abbruch tun. up



Patrick Schroeder aus Luxemburg hat Trantors musikalische Ambitionen gelungen auf Papier festgehalten



Karl Bittlmeier aus Köln mit seiner "Batman"-Version

Sogenannte Simulationen

Die *Power Play* gehört wirklich zum Feinsten, was der Markt derzeit zu bieten hat. Anlaß zur Kritik finde ich beim Leserbrief von Daniel Wesemann aus der Ausgabe 1/90 "Feindbilder".

Ich möchte hier einen Satz von "Wild Bill" Stealey, dem Microprose-Chef, wiedergeben, der in der Happy-Computer, Ausgabe 1/87 (S.105) veröffentlicht wurde: "Solange wir vorbereitet und stark sind...wird die rote Armee niemals unsere Grenze überschreiten. Das ist meine

Politik und ich hoffe, daß sie in unserer Produktion erkennbar ist."

Womit der wilde Bill auszu- drücken versucht, daß Micro- Prose-Software nicht zur Unter- haltung der Spieler, son- dern einzig und allein zu Propa- gandazwecken produziert wird. Dies wird auch durch das Spielprinzip der Micro- Prose-Spiele deutlich. Was die Firma unter der Bezeich- nung "Simulation" anbietet, sind nicht mehr als etwas komplexere Actionspiele, die mit der Realität nicht mehr viel gemein haben. Betracht- et doch einmal objektiv diese Flug-"Simulationen", sei es nun "F-19 Stealth Fighter" oder "F-15 Strike Eagle II". Ein Luftkampf sollte im Ideal- fall in der Realität so ablau- fen, daß sich die beiden geg-

drei bis vier MiG's gleichzei- tig herumkurven, ohne dem Spieler auch nur ein Haar zu krümmen, nicht allzu weit her ist (zumal wichtige spie- lerische Elemente, wie z.B. Strömungsabriss oder maxi- male g-Kraft fehlen). Daß Da- niel auch noch das "tolle" Szenario der MicroProse- Spiele so hochjubelt, kann ich beim besten Willen nicht verstehen. Es liegt für mich hart an der Grenze zur Geschmacklosigkeit, einen kompletten Krieg gegen die UdSSR zu führen ("Red Storm Rising"), wobei beim Spieler der Eindruck erweckt wird, ein U-Boot könnte einen Konflikt, bei dem viel- leicht hundert, vielleicht aber auch fünfhundert Millio- nen Menschen sterben wür- den, entscheiden. Hier wä-

Was meinen die anderen Le- ser dazu? Wir sind interessiert, Eure Meinung zu hören. up

Wer, Was, Warum

Ich würde gerne mal wis- sen:

1. Warum der Atari 800 XL ausgestorben ist und der C 64 nicht?
2. Wie lange Ihr am Tag durchschnittlich spielt?
3. Warum manche Power Plays dicker sind und man- che dünner?
4. Warum Ihr Eure Leser- seite nicht größer macht, daß mit solche Typen wie ich ih- ren Senf ablassen können?
5. Wer von Eurer Redaktion auch privat einen Computer besitzt und welchen?

Marc Anton, Gersweiler

an, denn was an Spielen für das 8-Bit-System erschienen ist, stützt sich auf Quantität statt Qualität. Was hat es mit dem Erweiterungsschacht an der Rückseite des Master Systems auf sich? Ist eine Er- weiterung geplant, oder ist man gezwungen, sich für bessere Spiele einen 16-Bit zuzulegen?

Maik Borgmann, Wilhelmshaven

Der Erweiterungs-Schacht des Master Systems ist bislang nur für die Japaner interes- sant. Die können nämlich ein sogenanntes FM-Sound-Modul anschließen, mit dem das Master-System die besten Synthesizer-Klänge erzeugt. Dieses FM-Modul wird von einigen Spielen unterstützt. In Deutsch- land wird es nicht angeboten. Zum 16-Bit-Mega-Drive kann man das Master System mit dem Anschluß nicht ausbauen. hf

Ohne Vorwarnung

Ich schalte mal wieder vor der Glotze auf allen Kanälen herum, doch "Stop", was sehe ich, die Rollschuhfahre- rin von "California Games" scrollt über den Fernseh- schirm. Und was sehe ich jetzt: Ein Bekannter aus der Power Play wird eingeblen- det und erzählt etwas über "Alex Kidd" und "Populous". Von einem bekannten Power Play-Redakteur wurden Spiele und ein Sonderheft der Power Play vorgestellt. Das hät- tet Ihr ruhig vorher ankündi- gen können, mit dieser Sen- dung in SAT 1, auch daß Ihr ein Sonderheft herausbringt. Das war nämlich echt der Hammer, da läuft schon mal eine Sendung über Comput- er und Videospiele, und ich bekomme nur den Schluß zu sehen. Also bitte kündigt so etwas doch vorher an.

Charsten Brendel, Mainz

Wir haben den Termin bei SAT 1 sehr kurzfristig erfahren, daher mußte Anatol ohne Vor- warnung auftreten. up

1. Der C 64 hat etwas besse- re Grafik- und Soundeigen- schaften als der Atari 800 XL. Außerdem entwickelten die Software-Firmen deutlich mehr Spiele für den C 64.

2. Am Tag zwischen 3 bis 4 Stunden.

3. Die Dicke der Power Play hängt von der Anzahl der ver- kauften Anzeigen pro Heft ab. Der Umfang des Redaktions- teiles wird dann prozentual da- zu ausgerechnet.

Mehr Anzeigen ergeben dann zwangsläufig auch einen größeren Redaktionsteil.

4. Wird mit dieser Ausgabe in Angriff genommen, immer vorausgesetzt, Ihr schreibt vie- le spannende Briefe.

5. Anatol: Nintendo, C 64, Atari ST, PC, Game Boy.

— Martin: MSX II, Amiga, Nintendo, PC-Engine, Mega Drive, Game Boy, Sega.

— Heinrich: Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS-PC (AT), Sega Master System, PC-Engine, Gameboy.

— Henrik: Atari 8 Bit, (also die Systeme 800, 800XL, 800 XE), Amiga, Sega Master Sys- tem, Nintendo, PC-Engine.

— Michael: Atari ST, Sega Master System, Nintendo, PC- Engine, MS-DOS-AT. up

Erweiterung geplant?

In einer der vorigen Power Play-Ausgaben wurde zur Sprache gebracht, daß Sega sich zum größten Teil auf die 16 Bit konzentriert, dieser Meinung schließe ich mich

Schickt Eure Briefe an:

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar



Das Patent ist schon angemeldet: Doc Bobo's neueste Erfindung

nerischen Piloten nicht ein- mal zu Gesicht bekämen, sondern bereits vorher ver- suchen würden, das feindliche Flugzeug abzuschießen. Und selbst wenn beide Pilo- ten Sichtkontakt hätten, wür- de der Luftkampf binnen we- niger Sekunden durch den Einsatz von Mittel-(AIM-7M "Sparrow") oder Kurz- streckenraketen (AIM 9M "Si- dewinder") entschieden. Was wohl verdeutlichen dürfe- te, daß es mit der Realitätsnä- he der MicroProse-"Simula- tionen", bei denen oftmals

ren in erster Linie wieder die Spieler aufgefordert, diese Programme einfach nicht zu kaufen, zumal es auf dem 16-Bit- und PC-Markt inzwi- schen genügend Alternati- ven dazu gibt (z.B. "F-16 Fal- con"/"Combat Pilot", "688 Attack Sub"). Dann wäre MicroProse gezwungen, Spiele mit etwas friedlicheren Ten- denzen herzustellen (wie z.B. "Pirates") oder zumin- dest auf die "realistischen" Szenarien zu verzichten, wie z.B. bei "F-16 Falcon".

Matthias Lang, Nürnberg



Hallo Clubfreunde

Endlich ist sie da: *Eure* Seite im Heft: Hier habt Ihr die Gelegenheit, Eure eigenen Clubs vorzustellen und alles über andere Clubs zu erfahren: Wo sie zu finden sind, welche Leistungen sie anbieten und wo ihre Schwerpunkte liegen.

Jeden Monat geben wir einigen Clubs die Gelegenheit, sich etwas genauer vorzustellen (aus Platzgründen erst ab der nächsten Ausgabe). Dazu werden sie vorher von der Redaktion *POWER PLAY* angeschrieben. **up**

Double Trouble

Computertyp: Sega, Nintendo
Leistungen: 1 x wöchentlich vier Stunden eine Hotline
Clubzeitung (alle drei Monate)
steils neueste Kataloge von Sega & Nintendo
Schwerpunkte: alles um Sega und Nintendo
Mitgliedsbeitrag: jährlich 20 Mark
Anschrift: Double Trouble
Matthias Herendorf & Andreas Metter
Bürgerstr. 29
1000 Berlin 47

IKS-Club

Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatlich ein Infoblatt über Anwendungs- und Spielprogramme; PD-Service
Schwerpunkte: alles um den Atari ST
Mitgliedsbeitrag: monatlich: 5 Mark
Anschrift: IKS-Club
Abt. Atari ST
Suldbroekstr. 17 B
2952 Weener/Ems

Der Computer Club e.V.

Computertyp: Alle Computersysteme
Leistungen: Preisvorteile bei einigen Händlern; Programmiersprachen-Schulung; Anleihe- und Informationsbibliothek; Mailbox
Schwerpunkte: eher ernste Computer-Anwendungen
Mitgliedsbeitrag: Schüler, Azubis etc.: 2 Mark alle anderen: 4 Mark
Anschrift: Der Computer-Club e.V.
Postfach 1104
3057 Neustadt

The Sega Eagle Club

Computertyp: Sega Master System; Nintendo; Sega Mega Drive; PC-Engine
Leistungen: Club Journal
Schwerpunkte: Insider-Infos
Mitgliedsbeitrag: jährlich 70 Mark
Anschrift: Andreas Knaut
Sander Str. 28
5060 Bergisch Gladbach 2
Tel. 02202/37609

Videospielclub Joystick

Computertyp: Nintendo; Sega Master System; Sega Mega Drive; PC-Engine
Leistungen: Spielelests, Wettbewerbe, Hilparaden
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark für zwei Jahre
Anschrift: Videospiel-Club Joystick
Hauptstr. 8
5429 Reckenroth
Tel. 061 20/7294

Wittener Computer Club

Computertyp: Amiga; C 64; C 128
Leistungen: Clubtreffen, Clubzeitung, Programmiergruppe, Sammelbestellungen, Kleinanzeigen
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: Schüler 2 Mark, Erwachsene 4 Mark monatlich
Anschrift: Wittener Computer Club
Winsheimstr. 60
5810 Witten 5

Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS

Computertyp: C 64; Amiga
Leistungen: Fachbibliothek; wöchentliches AGDS-Treff
Schwerpunkte: Information und Hilfestellung für Einsteiger
Mitgliedsbeitrag: einmalig 10 Mark
Anschrift: R. Schaarschmidt
Dornbergerstr. 4
6050 Offenbach/Main

Amiga Club Eppingen

Computertyp: Amiga
Leistungen: wöchentliches Clubtreffen
Schwerpunkte: Einführung in den Umgang mit dem Amiga
Mitgliedsbeitrag: Schüler 3 Mark, Erwachsene 10 Mark monatlich
Anschrift: Amiga Club Eppingen
Guido Ledermann
Kapellenweg 13
7519 Eppingen-Rohrbach

Computerclub Dillingen

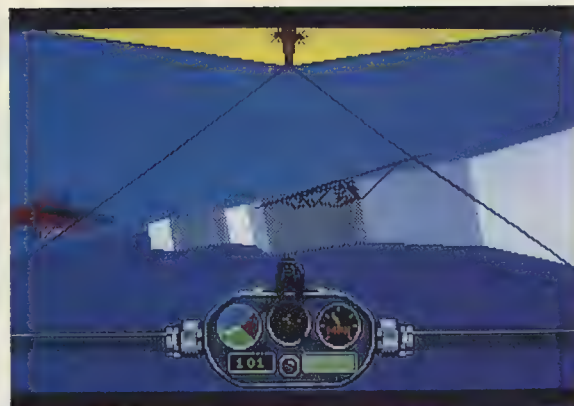
Computertyp: Amiga, C 64, Atari ST, MS-DOS
Leistungen: Btx-erreichbar (Nr. 090718116)
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: Erwachsene 20 Mark, Azubis 10 Mark, Schüler 5 Mark monatlich
Anschrift: Computerclub Dillingen
Paul-Zenetti-Str. 11
8880 Dillingen

Alle, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computer- und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit, und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar



Souverän meistert David Wolf den Luftkampf im Paragleiter (MS-DOS)

SCHMALSPURAGENT

David Wolf

James Bond bekommt Konkurrenz: Der neue Ladykiller und Alptraum aller finsternen Mächte heißt "David Wolf". Sein Auftrag besteht darin, den gestohlenen Prototyp eines Düsenjägers wiederzubeschaffen, mit dem man ungehindert durch alle Luftraumkontrollen fliegen kann. Keine Zeit zu verlieren, Wolf muß ran. Das Spiel wechselt ständig zwischen Actionszenen und Bilder-show. In letzterer sieht man Wolf z.B. in seinem Hauptquartier, wo er seine Befehle empfängt. Wie in einem

fotografierten Comic verfolgt man den Dialog der Personen. In den Action-szenen kann man schließlich wieder mitmachen. Wolf muß mit einem Paragleiter Gegner in der Luft austricksen, mit seinem bis unters schmucke Kühlerblech mit Waffen vollgestopften Ferrari Testarossa Gegner auf der Landstraße beharken, auf Flugzeugen ohne Fallschirm springen und weitere gefährliche Abenteuer bestehen. Geht man hops, kann man die Szene beliebig oft wiederholen. **hf**

Spielehandlungen, bei denen zwischen verschiedenen Genres hin und her gewechselt wird, kennt man. Als Beispiel möchte ich hier nur "Man Hunter" anführen. Allerdings ist die Zwischenhandlung mit den digitalisierten

Bildern nur beim ersten Zuschauen interessant. Da man nichts anderes tun kann, wird

Geht so



das Ganze beim zweiten Mal schon langweilig. Die Actionsequenzen sind alles andere als akkionsgeladen. Und ob es auf Dauer interessant bleibt, Landstraßen-Rowdies in den Gräben zu drängen, wage ich zu bezweifeln.

Ein bißchen mehr hätte man für den Spieler aber schon tun können.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure,
Hersteller: Dynamix, Zirkapreis: 100 Mark

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

MS-DOS

Sound: 25% Grafik: 62%
POWER-WERTUNG: 51%

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEHRLICH!

DM 119,-
zzügl. DM 10,- Versandk.
Umsatzsteuer 7%
inkl. Porto

Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

● **RAMLOADER: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER - LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN!** Das ist sogar schneller als bei vielen Parallelsystemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Der RAMLOADER ist in der Lage Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.

● **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.

● **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp 25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. VOLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!

● **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegt. Schalten Sie Spritekollisionen ab – funktioniert mit vielen Programmen.

● **HARDCOPY:** Frieren Sie Ihr Spiel ein und drucken den Bildschirm aus, z. B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.

● **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 64, Image System usw.

● **SPRITE MONITOR:** Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.

● **TRAINER POKES:** Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.

● **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.

● **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Programmkompressor komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 3 Programme pro Diskettenseite – 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.

● **TEXT MODIFY:** Verändern Sie Titelbildschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es von neuem.

● **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hexdump, Verschieben, Vergleichen, Füllen, Suchen, Zahlenkonvertierung, Bankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.

● **DISKDRIVE MONITOR:** Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylanfwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Freake.

● **DISK COPY:** Kopiert eine ungeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.

● **FILE COPY:** Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 249 Blocks. Formatwandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.

● **FAST FORMAT:** Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.

● **BASIC TOOLKIT:** Eine Reihe nützlicher neder Basic-Befehle: automatische Zeilennummerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD LINE-SAVE usw. PRINTERLISTER – listet ein Programm oder die Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner bleiben erhalten.

● **FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Auf Tastendruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIR, Laden aus der Directory, Keiner Filenamenangabe nötig.

● **TAPE TURBO:** Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

WICHTIG! Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit DISK und KASSETTE zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. DM 19,-
zzügl. DM 6,- Versandkosten

CARTRIDGE MK V

ERLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'

- Action Replay V Professional enthält 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.

für C64
und C128



Das Original-Modul
von DATEL-Electronics
aus England!!
(erkennbar an dem
LSI Custom Chip!)

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Hires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße aus. Füllt sogar den Bildschirmrand aus.

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung. Spriteanimationen. Ideale Ergänzung zum Spritemonitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermauerte, scrollende Bildschirmnachricht. Mit Texteditor – einfache Handhabung. Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. **DM 29,-** zuzügl. DM 6,- Versandkosten

ERWEITERTER MONITOR:

Action Replay V 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.

Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tasterdruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

INTELLIGENTE HARDWARE:

Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.

CENTRONICS DRUCKER INTERFACE:

Mit MK V Professional können Sie einen Centronicsdrucker am Userport betreiben in verschiedenen Schriftarten.

POKEFINDER:

Der Pokefinder ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie in Ihren Spielen die Pokes für unendliche Leben ermitteln können. Dies war bisher ein schwieriges Unterfangen, das insbesondere Spezialkenntnisse in Maschinensprache erforderte.

TEXTEDITOR:

Mit dem Texteditor können Sie einen eingefrorenen Textbildschirm editieren. Verändern der Rahmen, Hintergrund- und Textfarbe.

NEUE MONITORKOMMANDOS:

Mit Freeze- oder Breakpoints haben Sie im Unterschied zum Freezerknopf die Möglichkeit, Programme an genau spezifizierten Adressen einzufrieren.

UPDATE SERVICE:

Jede Einsendung Ihrer alten MK IV Professional (nur Originalmodul), bringen Sie auf den neuesten Stand von MK V. **DM 25,- + Versand.**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN
48 STUNDEN LIEFERBAR

DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589 u. 45923
Telefax 0031/8380/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

NACHNAHME DM 10,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl

Distributor für Österreich:

COMPUTING ZECHBAUER, Schulgasse 83, 1180 Wien, Tel.: (0222)-485298

für die Schweiz:

Swiss Solt AG, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833

für Holland:

HUPRA, Hommelstr. 73-79, 6828 AJ Arnhem, Tel. 088/426716,
auch erhältlich bei allen Aikaul-SB-Warenhäusern und Foto-Fachgeschäften
und allen Conrad-Elektronik-Filialen sowie bei unseren Fachhändlern.
Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren diese Preise ihre Gültigkeit.



Nichts für zarte Nerven: Schon im ersten Level geht's hart zur Sache



Adrenalin laß nach: "Space Ace" muß gute Nerven haben (Amiga)

FLIEGER, FEINDE, FLINKE FINGER

P 47

Als Spielautomat war "P 47" nur mäßig erfolgreich. Diese Tatsache hielt Firebird allerdings nicht davon ab, sich die Lizenz zu sichern und die Spielwelt mit Computer-Umsetzungen zu beglücken. Als erstes erscheint die ST-Version des vertikal scrollenden Action-Spektakels. Acht Level, die sich außer veränderter Grafik nicht großartig voneinander unterscheiden, wollen gemeistert werden.

Wie nicht anders zu erwarten, stürzen sich feindliche Flieger in durchaus at-

traktiven Formationen auf Ihr kleines Flugzeug. Manche Gegner lassen nach einer gutgemeinten Begrüßungssalve ein Extrasymbol liegen, das Sie aufsammeln sollten. Die meisten Standard-Extras wie Speed-Ups, Bomben oder Doppelschuß sind vorhanden.

Wer will, kann bei P 47 sogar zu zweit gleichzeitig antreten (einen Spielpartner vorausgesetzt). Einer steuert dann das Flugzeug, der andere den Jeep, der sich auf dem Boden entlangquälen muß — in jedem Fall das schwerere Los. *mg*

Vom programmtechnischen Standpunkt gibt's bei "P 47" wenig auszusetzen. Ordentliches Scrolling, kiloweise Sprites auf dem Bildschirm und eine angemessene Spielgeschwindigkeit bieten wenig Anlaß zum Meckern. Andererseits wurde bei kleinen, aber entscheidenden Details gepusht. Zum Beispiel: Im-

Geht so



mer wenn ein neues Flugzeug in den Kampf geschickt wird, zeigt ein Flackern kurzzeitige Unverwundbarkeit an. Während dessen kann man allerdings keine Extras aufnehmen. Alles in allem ein durchschnittliches

Ballerspiel mit Stärken (u.a. der Zwei-Spieler-Modus) und Schwächen.

TEURES ACTION-ADVENTURE

Space Ace

Abenteuer im Weltraum: Der überdimensionale Bork kidnappte die Freundin des Helden "Space Ace"-Dexter.

Wie beim legendären "Space Ace"-Spielhallenautomaten läuft ein Zeichentrickfilm ab, der den Helden Dexter in verschiedenen Gefahren-Situationen zeigt. Dexter kann man nicht direkt mit dem Joystick oder der Tastatur bewegen. Vielmehr schlägt man in brenzligsten Situationen eine Handlung vor. Ein Beispiel: Dexter steht auf einer Klippe. Von links schießt

plötzlich eine violette Schlange aus der Tiefe. Während das Vieh herumfuchelt, muß man sich blitzschnell entscheiden: Soll Dexter nach vorne gehen, nach hinten, links oder rechts, oder soll er der Schlange mit seiner Laserwaffe eins überbraten. Wartet man zu lange, wird die Szene unterbrochen und man sieht, wie der Gute als willkommene Mahlzeit im Maul des Tierchens verschwindet. Das gleiche passiert, wenn man sich zur falschen Handlung entschließt. *hf*

Großes Lob an die Programmierer und die Grafiker, die es schafften, die Menge an "Zeichentrick-Film" auf vier Disketten unterzubringen. Eine tolle Demonstration dessen, was auf dem Amiga machbar ist und ein tolles Gra-

Na ja...



drücken, zu warten, bis die nächste Szene geladen wird, kurz eine Taste zu drücken — auf Dauer ist das nicht sonderlich erbaulich.

Schon nach einer Stunde hatte ich "Space Ace" durchgespielt — für den gesalzenen Preis ist mir das ein zu kurzes Vergnügen. Mit zehnmal mehr Handlung wäre das Spiel gut.

STECK
BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Firebird, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark

AMIGA

In Vorbereitung

ATARI ST

Grafik: 70% Sound: 61%

POWER-WERTUNG: 60%

C 64

In Vorbereitung

MS-DOS

nicht geplant

STECK
BRIEF

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Ready Soft, Zirka-Preis: 140 Mark

AMIGA

Grafik: 88% Sound: 82%

POWER-WERTUNG: 43%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

In Vorbereitung

MS-DOS

nicht geplant



Alien-Wirrspl zu Lande und in der Luft (C 64)



Hinter den Erdlöchern verbergen sich die Schurken-Verstecke

THALAMUS AUF TALFAHRT

Retrograde

Sieben Weltraum-Tyrannen erfinden einen fröhlichen Wettbewerb: Wer die meisten Planeten in einem Sonnensystem in Schutt und Asche legt, gewinnt! Sieben Welten des Thwok-Systems sind von den Eroberern bereits überrannt worden, als "Retrograde" von einer Geschäftsreise nach Hause kommt. Er ist ein knurriger Kosmo-Söldner und kann dem Treiben der bösen Eroberer keinerlei Unterhaltungswert abgewinnen.

In Thalamus' neuem Actionspiel "Retrograde"

steuert Ihr natürlich den furchtlosen Titelhelden, der sich durch sieben Levels kämpfen muß, um alle Planeten zu befreien. Das Geschehen findet sowohl in der Luft (Angriffe von Raumschiffen) als auch auf der Erde statt (Faustkampf mit Glibber-Mutanten). Wie es bei Actionspielen mittlerweile üblich geworden ist, hinterlassen viele Gegner nach ihrer Vernichtung Kleingeld: Mit den "Ara"-Münzen könnt Ihr in einem Laden auf der Planetenoberfläche Eure Bewaffnung verbessern. hl

Lange Zeit war Thalamus für mich das Softwarehaus, das die besten C64-Actionspiele herausbrachte: Egal ob "Quedex", "Hawkeye" oder "Armalyte", jedes Programm war ein Volltreffer. Diese Zeiten scheinen vorbei zu sein. Retrograde ist jedenfalls ein hingeschlamptes Dutzend-Ballerspiel. Von spielerischen

Na ja...



Feinheiten oder gar neuen Ideen keine Spur. Die ständig aus allen Richtungen angreifenden Aliens machen das Spiel dermaßen wirr, daß es mir nach einer halben Stunde zuviel wurde: Computer ausschalten, ein Aspielen nehmen und lieber eines der alten Thalamus-Programme laden.

rin nehmen und lieber eines der alten Thalamus-Programme laden.

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Thalamus, Zirka-Preis: 50 Mark (Diskette)

AMIGA

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

C 64

Grafik: 60% Sound: 54%

POWER-WERTUNG: 37%

MS-DOS

nicht geplant

VIER SCHILDKRÖTEN AUF TOUR

Teenage Turtles

Teenage was?" werden sich viele von Euch fragen, wenn sie den vollen Namen dieses Spiels, nämlich "Teenage Mutant Ninja Turtles" zum ersten Mal hören. Zur Erklärung: Die jugendlichen Ninja-Schildkröten sind in den USA eine beliebte Comic-Serie.

Ultras Erstlingswerk für den Amiga präsentiert sich als Action-Adventure mit sechs verschiedenen Szenarien. Vier entschlossene grüne Schildkröten machen sich auf die Suche nach der lieblichen April O'Neil, die von einem ge-

wissen Shredder entführt wurde. Die tapferen Vier beherrschen jeweils andere Ninja-Kampftechniken. Da man nicht mit allen vier gleichzeitig prügeln kann, ist immer nur eine aktiv. Die Gangster haben sich in Kellern verschanzt. Hier müssen die Schildkröten gegen die Schurken antreten. Ab und zu meint einer, er wäre ein Obergegner und beansprucht eine Extra-Tracht Prügel für sich. Extra-Waffen sowie Pizzastücke zwecks Energieauffrischung dürfen natürlich fehlen. mg

Unfaßbar! Wenn Ihr nur ein Disketten-Laufwerk besitzt, dann könnt Ihr dieses Spiel schon abschreiben. Bis der erste Schriftzug auf dem Bildschirm erschien, mußte ich schon fünfmal die Disketten wechseln; bis das eigentliche Spiel begann, lagen über ein Dutzend Diskettenwechsel hinter mir. Das ist eine glatte Frech-

Na ja...



heit! Hinzu kommt eine miese technische Ausführung, die mit Ruckel-Scrolling und Zukel-Sprites verblüfft. Grafik und Sound sind ebenfalls nur Mittelmaß. Die Nintendo-Version (siehe Test im Videospiel-Teil) ist zwar nicht brillant, beweist aber, daß Teenage Turtles eigentlich ein ordentliches Spiel ist.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Ultra/Konami, Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA

Grafik: 40% Sound: 41%

POWER-WERTUNG: 38%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

MS-DOS

in Vorbereitung



Hey Spiele-Freaks!

Die neue
Spiele-Zeitschrift



POWER PLAY

bekommt Ihr jetzt
einmalig günstig!

Ihr seid die allerersten, die jeden Monat das Heft bekommen. So habt Ihr immer die Nase vorn!

Jedes Heft wird Euch ohne einen Pfennig extra nach Hause zugestellt!

Ihr bezahlt im Abonnement nur
5,80 DM statt 6,50 DM pro Ausgabe.

POWER PLAY enthält über
100 Seiten ausführliche und
kritische Tests der allerneuesten
Computer- und Videospiele.

Monat für Monat die POWER-Tips
als Extra-Teil zum Sammeln.

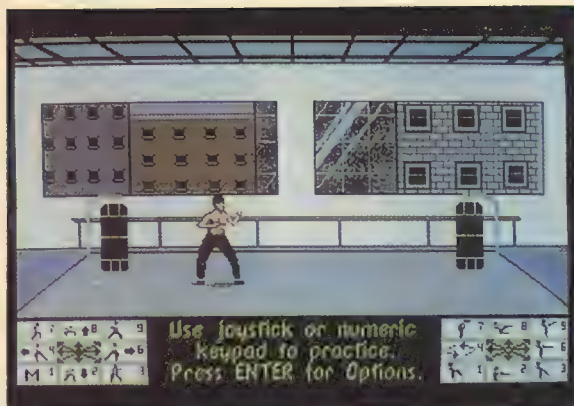
Macht jetzt
den Test:
**3 Ausgaben dieser
Super-Spiele-Zeitschrift
für 10,- statt 19,50 DM**

Nutzt jetzt die einmalige Chance
und macht mit bei der Testaktion
„3 Hefte für 10,- statt 19,50 Mark“!

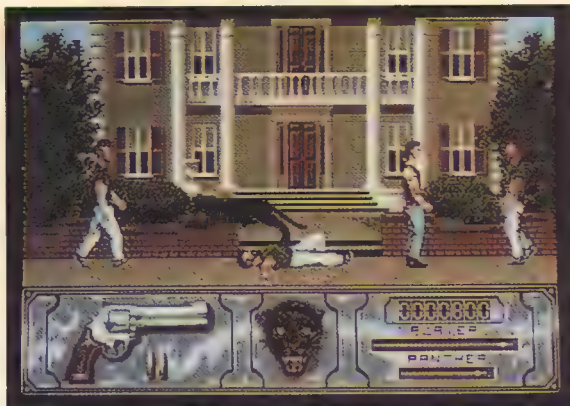


Von Anfang an dabei sein heißt
die Devise – also füllt am besten
sofort eine der beiden Karten
aus und schickt sie noch heute
an uns ab!

Handelt JETZT, bevor Eure
Freunde schneller sind!



Ein Tritt kommt selten alleine ... (MS-DOS)



Schön schaut's aus; schaurig spielt sich's (ST)

KNOCHENBRÜCHE INKLUSIVE

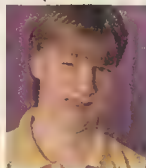
Bruce Lee Lives

Nach fast einem Jahr ohne erwähnenswerte Neuerscheinungen im Kampfsport-Genre ist nach "Budokan" (in der POWER PLAY 2/90 getestet) mit "Bruce Lee Lives" ein weiteres fernöstliches Hau-zu-und-weich-aus-Spiel erhältlich. Die Jungs von Software Toolworks haben einige neue Ideen verwirklicht, die Bruce Lee Lives von der Konkurrenz abgrenzen sollen. So kann man sich eine Folge von drei beliebigen Schlägen vor Spielbeginn definieren, die auf Tastendruck automatisch ausge-

führt werden. Außerdem "lernen" die Gegner dazu. Wenn Ihr z. B. einen Gegner dreimal mit derselben Kombination von Tritten niederstreckt, dann hat er bei Eurer vierten Attacke einen Abwehrschlag parat.

Von diesen Sonder-Features abgesehen, ist Bruce Lee Lives eine Art Kampfsport-Adventure. Man muß nicht nur gegen bestimmte Gegner kämpfen, sondern ganze Missionen bestehen. Über ein Dutzend Schläge stehen zur Wahl, um sich erfolgreich den Feinden zu erwehren. *mg*

Neue Ideen garantieren leider nicht immer für ein tolles Spiel. Lernende Computer-Gegner und "Makro-Taste" sind zwar sinnvoll, trösten aber nicht über ein ansonsten nur wenig überdurchschnittliches Prügel-Spiel hinweg. Mußte der gute Bruce Lee in seinen Filmen keinen Feind fürchten, so dürfte ihm



Na ja...

"Budokan" von Electronic Arts einen ganz schönen Schrecken einjagen. In Sachen Spielbarkeit schlägt das Konkurrenz-Produkt "Bruce Lee Lives" um Längen. Gleiches gilt für den Sound. Allein bei der EGA-Grafik hat

Bruce die Nase vorn (dafür gibt's leider keine extra VGA-Grafik).

ASPHALT-ANARCHIE

Wild Streets

James Taylor wird auf Schritt und Tritt von seiner Miezekatze, einen ausgewachsenem schwarzem Panther der hungrigen Art begleitet. Level für Level kämpfen sich der todesmutige Taylor und sein Haustier einem entführten Freund näher.

"Wild Streets" ist ein horizontal scrollendes Zweikampf-Actionspiel. Spielerisch ist es eine Art Mischung aus "Vigilante" und "Double Dragon". Ihr steuert John Taylor, der in alle möglichen Richtungen hauen und treten kann, um

sich gegen die zahlreich angreifenden Gegner zu wehren. Hat er Munition aufgesammelt, kann der gute John auch eine Kugel aus seiner Taschenmagnum abfeuern. Der schwarze Panther schleicht durch die Kulisse und reißt ab und zu einen Gegner, da Herrchen mal wieder beim Katzenfutter gespart hat. Am Ende jedes Levels wartet ein gutgenährter Obergegner. Ist er durch liebevolle Hiebe kaltgestellt, werden Bonuspunkte verteilt und die Prügelei geht in die nächste Runde. *hl*

"Wild Streets" ist ein Rückfall in die Software-Steinzeit. Die farbenprächige Grafik ist das einzig Erwähnenswerte an diesem Programm; das Spielprinzip ist der nackte Frust. Die Steuerung ist unpräzise und lahm; die Gegner haben nur stupide Angriffstaktiken auf Lager. Eine ziemliche Enttäuschung ist auch der



Hilfe

Panther, der etwas deplaziert durch die Gegend schnurrt. Es gibt nicht mal einen Modus, in dem ein zweiter Spieler das Tierchen steuern kann. Wild Streets ist eine übelste Gurke. Wer scharf auf ein Brutalo-Prügelspiel ist, sollte lieber zu "Double Dragon 2" greifen, und hiervon die Finger lassen.

STECK BRIEF

Genre: Kampfsport-Simulation
Hersteller: Software Toolworks, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

Grafik: 69% Sound: 57%

POWER-WERTUNG: 62%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

STECK BRIEF

Genre: Prügelspiel
Hersteller: Titus, Zirkapreis: 50 bis 90 Mark (Diskette)

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

ATARI ST

Grafik: 61% Sound: 41%

POWER-WERTUNG: 14%

MS-DOS

in Vorbereitung



The Cycles

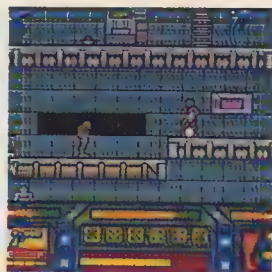
Man nehme das Spiel "Grand Prix Circuit", tausche das Armaturenbrett des Autos gegen das Instrumentenpult eines Motorrades und schon hat man "The Cycles". Wer Grand Prix Circuit schon besitzt, der braucht The Cycles nicht. Alle anderen, die für ein gutes Motorradrennen mit ordentlich schneller 3D-Grafik, vielen verschiedenen Kursen, Meisterschafts-Rennen gegen Computergegner und fünf Schwierigkeitsgraden etwas übrig haben, denen sei The Cycles ans Herz gelegt. *mg*

Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Rennspiel

AMIGA

Grafik: 71 Sound: 61

POWER-WERTUNG: 79



Stryx

Amoklauf der Roboter: Superheld "Stryx" wird höflich gebeten, vier Schlüssel in vier Städten aufzuspüren, bevor der letzte Mensch von einem Revoluzzer-Roboter ("Freier Strom für alle") abgemurkt wird. Hinter der schönen Packung befindet sich ein übles Programm: laufen, ausweichen, schießen — viel mehr Tiefsinn hat das öde Actionspiel nicht zu bieten. Zudem ist es mit unfairen Stellen reich gesegnet. Ein Actionspiel zum Gruseln; ohne neue Ideen, aber mit Frustration. *hl*

Hersteller: Psyclapse
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Action

AMIGA

Grafik: 56 Sound: 41

POWER-WERTUNG: 23



Pinball Magic

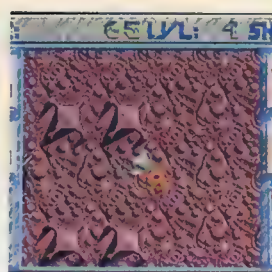
Einen neuen Computer-Flipper der überflüssigen Art hat Loricel veröffentlicht. Beim weitgehend vom Zufall abhängenden Ballgeheuse an Bumper und Bonus-Steinen will kaum Spannung aufkommen. Zwölf verschiedene Flipper-Layouts hat das Programm zu bieten. Wer also ganz scharf auf eine Bits-und-Bytes-Version der ratternden Markschlucke scharf ist, bekommt Abwechslung geboten. Mir ist diese eintönige Bildschirm-Flipperei allerdings viel zu langweilig. *hl*

Hersteller: Loricel
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Geschicklichkeit

AMIGA

Grafik: 37 Sound: 29

POWER-WERTUNG: 38



Warp

Fast ein Jahr hat die Umsetzung von "Warp" auf den Amiga gedauert. Am etwas konfuse Action-Strategie-Mischmasch hat sich gegenüber der Atari ST-Version nichts geändert. Die Grafik ist ebenfalls gleichgeblieben. Nur der Sound wurde ordentlich aufgeböhrt. Technisch gibt's an Warp sicher nichts auszusetzen, aber spielerisch bietet dieses Programm biedere Hausmannskost. Außerdem finde ich rund 85 Mark für so ein Ballerspiel ganz schön happig. *mh*

Hersteller: Thalio
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action

AMIGA

Grafik: 68 Sound: 70

POWER-WERTUNG: 66



Day of the Viper

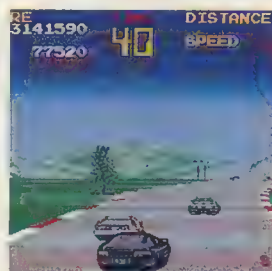
Rabatz auf der Raumstation: Durch 25 3D-Levels müßt Ihr einen kleinen Droiden steuern und Disketten suchen. Feindliche Roboter umpusten, bessere Ausrüstung besorgen und Computer manipulieren gehört ebenso zu Euren Aufgaben, wie das schlechte Überleben. Die Grafik ist nett, der Sound angenehm. Leider fehlt's auf Dauer an Vielfalt. 25 Levels sind halt nicht besonders viel. Aber trotzdem kann "Day of the Viper" eine ganze Weile für Spielspaß sorgen. *mh*

Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action-Adventure

AMIGA

Grafik: 64 Sound: 65

POWER-WERTUNG: 68



Chase H.Q.

Revolution in der Verbrechens-Bekämpfung: Bei der gleichnamigen Automaten-Umsetzung "Chase H.Q." flitzen die Beamten in einem gepanzerten schwarzen Porsche über die Straße und rammen verdächtige Fahrzeuge in den Seitenstreifen. Leider verhält sich der Porsche kaum wie ein richtiges Fahrzeug, so daß man den Verbrechern kaum hinterherkommt oder vorher sowieso aus den Kurven fliegt. Da hilft auch nicht der hübsche Spielvortrag, es hapert am Grundsätzlichen. *hl*

Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Rennspiel

AMIGA

Grafik: 65 Sound: 71

POWER-WERTUNG: 56



Street Cred Football

Richtig gute Billigspiele sind selten geworden. Bei "Street Cred Football" kicken zwei Kinder-Fußballteams mit je fünf Spielern in einem Hinterhof herum. Wahlweise wird zu zweit oder gegen den Computer (ein Schwierigkeitsgrad) gespielt. Die Scheußlichkeit des Programms kann auch nicht durch den niedrigen Preis gerechtfertigt werden. Sellen hat man klobigere Sprites und ein primitiveres Spielprinzip erlebt. *hl*

Hersteller: Players
Zirka-Preis: 20 Mark
Genre: Sportspiel

C64

Grafik: 09 Sound: 28

POWER-WERTUNG: 13



Fighter Bomber

Der "Fighter Bomber" macht auf Amiga und ST gar keine schlechte Figur. Die Geschwindigkeit ist ordentlich, die Grafik nett und der Sound brauchbar. Nur leider wurden einige Macken der PC-Fassung nicht mit ausgebügelt. So bleibt's beim recht unrealistischen Umherfliegen mit Simpel-Instrumentarium. Wer eine anständige Flugsimulation haben möchte, sollte sich lieber "Falcon" oder "F-16 Combat Pilot" zulegen. Da nützen die vielen Flugzeuge nicht viel, denn sie fliegen sich alle gleich. *mh*

Hersteller: Activision
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Simulation

AMIGA/ATARI ST

Grafik: 60 Sound: 65

POWER-WERTUNG: 66

**POWER PLAY JAHRES-
ANGEBOT!**

**WO GIBT ES DAS SONST NOCH
IN DIESER GALAXIS??!**



1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!
2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!
3. Ihr erhaltet **Power Play** noch bevor sie am Kiosk erscheint!
4. Ihr versäumt keine Ausgabe und die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!

Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.



Bomber

... ist ein denkbar un-
... um es auf den
... lebt diese Simulation
... ie durch die schnelle
... ußte man beim C64
... iche machen. Der an-
... tige Jet fliegt auf dem
... ren riesigen Berg Wat-
... d ist ganz gut. Außer-
... üs und die Anzahl der
... chön abgespeckt wor-
... sollten davon die Fin-
... mh



Sentinel Worlds I: Future Magic

Rollenspieler mit einem C 64 reiben sich die Hände. Das exquiste "Sentinel Worlds" gibt es ab jetzt für den kleinen Commodore. Piraten durchs All jagen, Rätsel lösen und Planeten unsicher machen, all das könnt Ihr mit einer fünfköpfigen Truppe erledigen. Neben vielen Gegenständen, Monstern und einer ausgefeilten Benutzerführung überraschte die tolle farbenfrohe und detailreiche Grafik.

Division
Mark
ation

Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Rollenspiel

C 64

Grafik: 80 Sound: 65

POWER-WERTUNG: 81

**DAS ULTIMATIVE
ANGEBOT ZUM AB-, AN-,
UND AUSTESTEN!!!**



- 1. 3 Ausgaben Power Play für nur 10,-DM anstatt 19,50 DM!**
- 2. Ihr versäumt keine Video-, Automaten- und Computer-Spieletests!**
- 3. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!**
- 4. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!**

Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

terlitz

Nachfolger zu "Water-
et eine historische
chspielen. Interessant
in seine Armeen führt:
ehle an seine Feldher-
puter. Die ausgefüllte
träge und nicht be-
aber das macht für die-
h etwas aus. Austerlitz
(70 Seiten Anleitung
Schlacht kann viele
Nur für Experten, die
hen.



Xenon II

"Xenon II" setzt neue Maßstäbe für Actionspiele auf PCs. Fast unglaublich, aber Xenon II spielt sich auf PCs besser als auf Amiga oder Atari ST. Blitzsauberes Scrolling, toll animierte Sprites en masse auf dem Bildschirm und fantastische VGA- sowie EGA-Grafik haben uns begeistert. Die Spiel-Geschwindigkeit ist unter fast allen Konfigurationen (mit Ausnahme von 4-MHz-PCs mit VGA-Grafik) absolut ausreichend. Xenon II ist auf PCs ein Meisterwerk der Programmierung. *ma*

Sound: 0
TUNG: 73

Hersteller: Imageworks
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action

MS-DOS

Grafik: 92 Sound: 61

POWER-WERTUNG: 82



The Cycles

Man nehme das Spiel "Grand Prix Circuit", tausche das Armaturenbrett des Autos gegen das Instrumentenpult eines Motorrads und schon hat man "The Cycles". Wer Grand Prix Circuit schon besitzt, der braucht The Cycles nicht. Alle anderen, die für ein gutes Motorradrennen mit ordentlich schneller 3D-Grafik, vielen verschiedenen Kursen, Meisterschafts-Rennen gegen Computergegner und fünf Schwierigkeitsgraden etwas übrig haben, denen sei The Cycles ans Herz gelegt. *mg*

Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Rennspiel

AMIGA

Grafik: 71 Sound: 61

POWER-WERTUNG: 79



Stryx

Amoklauf der Rot "Stryx" wird höllich Schlüssel in vier Städt bevor der letzte Mensch vollzuckt-Roboter ("Freie!") abgemurkt wird. nen Packung befindet Programm: laufen, au Ben — viel mehr Tiefe! Aktionspiel nicht zu bie mit unfairen Stellen rei Aktionspiel zum Grus Ideen, aber mit Frust!

Hersteller: Psyclap
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Action

AMIGA

Grafik: 56 Sound: 56

POWER-WERTUNG: 56



Day of the Viper

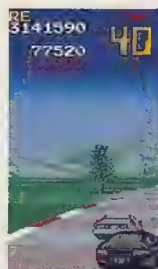
Rabatz auf der Raumstation: Durch 25 3D-Levels müßt Ihr einen kleinen Droiden steuern und Disketten suchen. Feindliche Roboter umpusten, bessere Ausrüstung besorgen und Computer manipulieren gehört ebenso zu Euren Aufgaben, wie das schlichte Überleben. Die Grafik ist nett, der Sound angenehm. Leider fehlt's auf Dauer an Vielfalt. 25 Levels sind halt nicht besonders viel. Aber trotzdem kann "Day of the Viper" eine ganze Weile für Spielspaß sorgen. *mh*

Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action-Adventure

AMIGA

Grafik: 64 Sound: 65

POWER-WERTUNG: 68



Chase

Revolution in der kämpfung: Bei der gleichen-Umsetzung "Ch" die Beamten in eine schwarzen Porsche über rammen verdächtige F Seitenstreifen. Leider Porsche kaum wie ein zeug, so daß man c kaum hinterherkommt wieso aus den Kurven auch nicht der hübsche hapert am Grundsä

Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Rennspiel

AMIGA

Grafik: 65 Sound: 65

POWER-WERTUNG: 65

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Leserservice

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu dem dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

POWER PLAY

Name, Vorname	
Strasse, Hausnummer	
PLZ, Wohnort	
Telefon (Vorwahl)	(Alter)
Datum, 1. Unterschrift Ich beziehe	<input type="checkbox"/> jährlich <input type="checkbox"/> halbjährlich <input type="checkbox"/> vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift AD 10 03

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Leserservice

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

TESTGUTSCHEIN

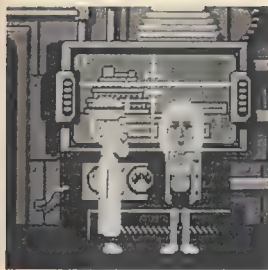
Ja, ich möchte Power Play kennenlernen und bestelle drei Ausgaben für 10, DM (Auslandspreis 15, DM). Will ich Power Play nach der Testzeit nicht weiterlesen, teile ich dies dem Verlag innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der dritten Testausgabe mit. Ich beziehe mein Testabonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Möchte ich Power Play ohne Hinterbrechung weiterlesen, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte dann Power Play regelmäßig jeden Monat zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland zzgl. Porto). Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu dem dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

POWER PLAY

Name, Vorname	
Strasse, Hausnummer	
PLZ, Wohnort	
Telefon (Vorwahl)	
Datum, 1. Unterschrift	

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift AD 10 03



Maniac Mansion

Die deutschen Versionen von Lucasfilms köstlichem Grusel-Jux-Adventure sind jetzt für alle 16-Bit-Computer erhältlich. Auf Amiga, ST und PC sind Grafik und Spielwitz gleich gut. Im Haus eines verrückten Wissenschaftlers erleben drei tapfere Teenager haarsträubende Abenteuer. Dank eines benutzerfreundlichen Menü-Systems, das auch beim "Indy"-Adventure verwendet wurde, spielt sich das Programm wie ein Gedicht. *hl*

Hersteller: Lucasfilm Games
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Grafik-Adventure

AMIGA/MS-DOS

Grafik: 77/77 Sound: 62/54

POWER-WERTUNG: 88/88



The Untouchables

Im Vergleich zur C 64-Version hat sich bei "The Untouchables" nicht viel getan. Es bleibt eine mittelpächtige Mischung aus ordentlichen Geschicklichkeits-Prüfungen und stumpfsinniger Ballerei. Die Grafik wurde natürlich aufgepeppt und die Musik klingt für ST-Verhältnisse respektabel. Technisch können sich die Untouchables ebenfalls sehen lassen. Das Scrolling ist flüssig und die Spielgeschwindigkeit läßt nichts zu wünschen übrig. Leider wird man von unfairen Stellen nicht verschont. *mg*

Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action

ATARI ST

Grafik: 73 Sound: 72

POWER-WERTUNG: 53



Fighter Bomber

"Fighter Bomber" ist ein denkbar undankbares Programm, um es auf den C 64 umzusetzen, lebt diese Simulation doch in erster Linie durch die schnelle 3D-Grafik. Hier mußte man beim C64 ganz schön Abstriche machen. Der ansonsten so schnittige Jet fliegt auf dem C64 wie durch einen riesigen Berg Watte. Nur der Sound ist ganz gut. Außerdem sind die Menüs und die Anzahl der Flugzeuge ganz schön abgespeckt worden. C 64-Besitzer sollten davon die Finger lassen. *mh*

Hersteller: Activision
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Simulation

C 64

Grafik: 45 Sound: 65

POWER-WERTUNG: 54



Sentinel Worlds I: Future Magic

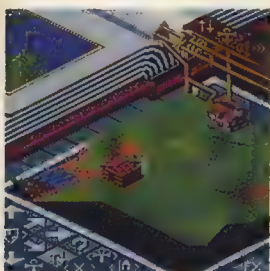
Rollenspieler mit einem C 64 reiben sich die Hände. Das exquisite "Sentinel Worlds" gibt es ab jetzt für den kleinen Commodore. Piraten durchs All jagen, Rätsel lösen und Planeten unsicher machen, all das könnt Ihr mit einer fünfköpfigen Truppe erledigen. Neben vielen Gegenständen, Monstern und einer ausgefeilten Benutzerführung überraschte die tolle farbenfrohe und detailreiche Grafik. *mh*

Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Rollenspiel

C 64

Grafik: 80 Sound: 65

POWER-WERTUNG: 81



Populous

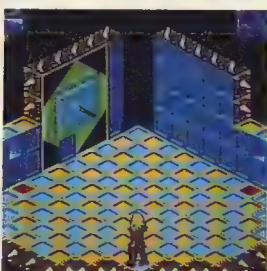
Endlich gibt es die göttliche Göttersimulation auch für PCs. Das Spiel um Völker, Erdbeben, Sintfluten, Vulkane, Sümpfe und Kreuzritter ist tadellos auf MS-DOS umgesetzt worden. Spielerisch hat sich an diesem Super-Programm nichts geändert. Nur bei der Grafik müssen Besitzer einer EGA- oder CGA-Grafik Karte Abstriche machen. Am schönsten sieht Populous unter VGA-Grafik aus. Für vollen Sound braucht man eine AdLib-Karte. *mh*

Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS

Grafik: 80 Sound: 61

POWER-WERTUNG: 92



Nevermind

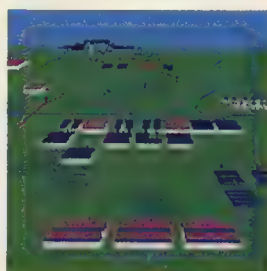
"Nevermind" ist eine ausgefallene Geschicklichkeits-Grübele, die dank einem dummen Palzer praktisch unspielbar wird. Im Groben geht es darum, Teile für ein Puzzle an die passende Stelle zu transportieren. Die Spielfigur läuft sowohl am Boden als auch senkrecht an Wänden entlang. Bis Level fünf spielt sich Nevermind ausgezeichnet; hier wird allerdings ein neues, unfaires Spielelement eingeführt, das sich vernichtend auf die Motivation auswirkt. Schade drum. *mg*

Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action-Grübele

MS-DOS

Grafik: 70 Sound: 31

POWER-WERTUNG: 35



Austerlitz

"Austerlitz", der Nachfolger zu "Waterloo", und bietet eine historische Schlacht zum Nachspielen. Interessant ist die Art, wie man seine Armeen führt: Man tippt die Befehle an seine Feldherren in den Computer. Die ausgefüllte 3D-Grafik ist zwar träge und nicht besonders schnell, aber das macht für diese Art Spiel kaum etwas aus. Austerlitz ist sehr komplex (70 Seiten Anleitung warten ...), eine Schlacht kann viele Stunden dauern. Nur für Experten, die Kriegsspiele mögen. *al*

Hersteller: PSS
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS

Grafik: 69 Sound: 0

POWER-WERTUNG: 73



Xenon II

"Xenon II" setzt neue Maßstäbe für Actionspiele auf PCs. Fast unglaublich, aber Xenon II spielt sich auf PCs besser als auf Amiga oder Atari ST. Blitzsauberes Scrolling, toll animierte Sprites en masse auf dem Bildschirm und fantastische VGA- sowie EGA-Grafik haben uns begeistert. Die Spiel-Geschwindigkeit ist unter fast allen Konfigurationen (mit Ausnahme von 4-MHz-PCs mit VGA-Grafik) absolut ausreichend. Xenon II ist auf PCs ein Meisterwerk der Programmierkunst. *mg*

Hersteller: Imageworks
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action

MS-DOS

Grafik: 92 Sound: 61

POWER-WERTUNG: 82



North & South

Das Bürgerkriegs-Spektakel "North & South" auf dem PC unterscheidet sich kaum von der Amiga-Fassung. Nur die Grafik und der Sound sind ein wenig magerer. Der Action- und Strategiebrei macht zu zweit noch am meisten Spaß, kann aber mangels Abwechslung und verkorkster Steuerung nicht auf Dauer unterhalten. Da helfen auch die vielen Gags und die grafischen Feinheiten nichts mehr. Denn wenn man die erstmalig alle gesehen hat, wird "North & South" ziemlich langweilig. *mh*

Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action

AMIGA

Grafik: 61 Sound: 53

POWER-WERTUNG: 60



Tom & Jerry 2

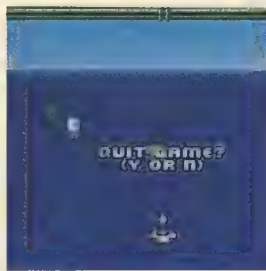
Tom & Jerry 1 war schon unter aller Kanone, aber das Ganze dann mit minimalen Änderungen noch einmal zu veröffentlichen, ist frech. Jerrys Sprung ist immer noch so langsam, daß man kaum eine Chance hat, den Käse zu erreichen — nach wenigen Sekunden kommt Tom angerannt und schnappt sich Jerry. Jerry hat kaum eine Chance, auszuweichen. Obendrein ist es sowie so nicht erbaulich, lediglich Käsestücke einsammeln zu müssen. Dieser Käse ist für die Katz! *hf*

Hersteller: Magic Bytes
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action

AMIGA

Grafik: 38 Sound: 52

POWER-WERTUNG: 15



Typhoon Thompson

Endlich gibt es den niedlichen Kerl, der mit einem düsenangetriebenen Boot auf einem Wasserplaneten Kobolde ärgert, auch auf dem Amiga. Die actionhaltige Suche nach vier besonderen Gegenständen und einem Kind wird mit farbenprächtiger, detaillierter 3D-Grafik, einem fantastischen Stereosound und hoher Spielbarkeit begleitet. Programmiert wurde dieses Schmuckstück von dem Macher des klassischen "Choplifter". Wer sich Typhoon Thompson nicht kauft, ist selbst schuld. *mh*

Hersteller: Broderbund
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action

AMIGA

Grafik: 86 Sound: 76

POWER-WERTUNG: 83



Overlander

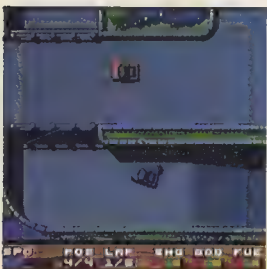
Was lange währt, wird leider nicht immer gut. Bestes Beispiel: das schnelle 3D-Renn-Actionspiel "Overlander", das vor über einem Jahr auf dem ST erschien. Es ist technisch sehr gut (wie damals schon die ST-Version), bietet anständige Grafik und nützt die PAL-Auflösung aus; spielerisch blieb allerdings alles beim alten. Ohne eine große Portion Glück kommt man bei diesem konfuse und eintönigen Programm nicht allzu weit. Es spricht weder Renn- noch Actionspiel-Fans an. *mg*

Hersteller: Elite
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action

AMIGA

Grafik: 70 Sound: 56

POWER-WERTUNG: 31



Super Cars

Nicht gerade 16-Bit-Niveau: karge Grafik, Ruckel-Scrolling und ein Uralt-Spielprinzip. Die Bezeichnung "Super Sprint für Arme" kommt "Super Cars" noch am nächsten. Auf neun verschiedenen Rundkursen treten Ihr gegen vier Gegner an. Mit dem Preisgeld kauft man sich Extras wie z.B. einen besseren Motor, eine neue Karosserie, Raketen oder neues Benzin. Zur Not kann man Super Cars spielen, aber der Preis von rund 70 Mark ist nahezu unverschämte und schreckt gehörig ab. *mg*

Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Rennspiel

AMIGA

Grafik: 24 Sound: 43

POWER-WERTUNG: 45



Blue Angels 69

"Blue Angels 69" ist ein Strategie-Spiel, bei dem viel getüftelt werden muß. Zwei Spieler (oder ein Spieler gegen den Computergegner) nehmen abwechselnd horizontal und vertikal nummerierte Steine aus einem Feld heraus. Die Plus- oder Minus-Zahlen auf den Steinen werden als Punkte gutgeschrieben (oder abgezogen). Es gewinnt der Spieler, der nach Abräumen aller Steine die höchste Punktzahl hat. Ein interessantes Spiel, daß man auch öfters gerne mal wieder lädt. *hf*

Hersteller: Magic Bytes
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Denkspiel

AMIGA

Grafik: 49 Sound: 61

POWER-WERTUNG: 63



Postman Pat

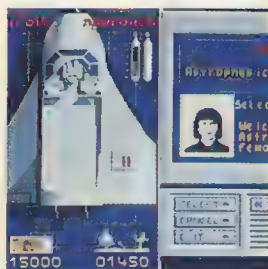
Ganz davon abgesehen, daß die ständig dudelnde Musik und die widerliche Grafik dieses Actionprogramms überhaupt nicht zum Spielen reizen: Man kann den Postwagen des Postboten nicht richtig steuern, eine elementare Kleinigkeit, durch die das Spiel unspielbar wird. Dieser macht nämlich um Pfützen und Radfahrer automatisch einen Bogen, knallt gegen die Mauer und schon ist ein Leben flöten. Die Diskette enthält noch drei andere Spiele, die aber alle nicht der Rede wert sind. *hf*

Hersteller: Alternative Software
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action

AMIGA

Grafik: 32 Sound: 35

POWER-WERTUNG: 8



E.S.S.

In "European Space Simulator" dürfen Sie das Space Shuttle taktisch günstig beladen, Satelliten im Orbit aussetzen und wieder einsammeln, einen Raumspaziergang wagen und heil wieder landen. Alles in allem eine ganz nette Shuttle-Simulation für PCs mit kleinen Action-Sequenzen. Der reine Simulationsaspekt hält sich in Grenzen.

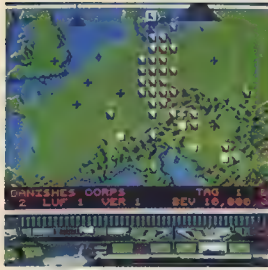
Der European Space Simulator ist eigentlich nur etwas für absolut eingefleischte Fans von Raumschiffsimulationen. *al*

Hersteller: Tomahawk
Zirka-Preis: 140 Mark
Genre: Simulation

AMIGA

Grafik: 56 Sound: 12

POWER-WERTUNG: 58



Conflict Europe

Atombombenangriff als Strategie-spiel — wie geschmackvoll... Wer sich daran nicht stört, bekommt klassisches Armeengeschicks, chemisch und nuklear gewürzt. Die MS-DOS-Version unterscheidet sich nur in der etwas schlechteren Grafik und den fehlenden Sound von der Amiga-Version, 5¼- und 3½-Zoll-Disketten liegen mit einem flapsig geschriebenen Handbuch in der Packung. Conflict Europe ist nur was für Strategen mit einem Faible für Atompilze. *al*

Hersteller: PSS
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS

Grafik: 58 Sound: 0
POWER-WERTUNG: 61



Operation Hinkelstein

Ein Schlag auf den Hinterkopf hat nicht nur Miraculix, sondern auch die "Operation Hinkelstein" abbekommen. Die Grafik ist zwar nett, aber das Spiel dümpelt auf dem schlichsten Level des Action-Adventure-Genres. Im Wald, da sind die Römer, Asterix klaubt Kräuter ein, holt sich ein Wildschwein und möbelt Legionäre auf — Schnarch. Lieber die schnuckeligen Comic-Alben kaufen, da hat man mehr Spaß. *al*

Hersteller: Coctel Vision
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action-Adventure

AMIGA

Grafik: 66 Sound: 30
POWER-WERTUNG: 38



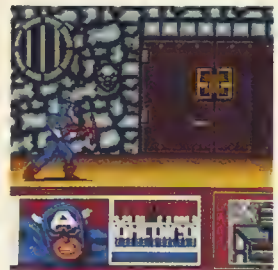
Safari Guns

Wo Buschtrommeln klopfen und Waserbüffel weiden, knipst der Tourist mit seiner Kamera. Nach 24 Fotos der Tierwelt (einfach anklicken), die am Schluß ausgewertet werden, geht's in den nächsten Level. Unser Tourist vertauscht bei Bedarf die Kamera mit einem Gewehr und nielt in "Operation Wolf"-Manier Wilderer um. Die Trommeln klingen gut, die Grafik ist durchschnittlich und der Spielwitz noch in Afrika. Trotz der putzigen Idee langweilt sich der Spieler bald. *al*

Hersteller: New Deal
Zirka-Preis: 65 Mark
Genre: Action

AMIGA

Grafik: 59 Sound: 56
POWER-WERTUNG: 55



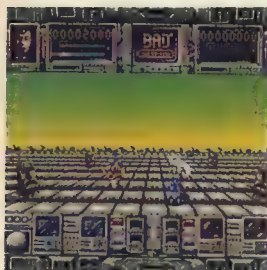
Dr. Dooms Revenge

In diesem Actionspiel steuert Ihr die berühmten Comic-Helden Captain America und Spider-Man in das Schloß des bösen Dr. Doom. Um am Ende Dr. Doom zu erledigen, prügelt man mit Fäusten, Füßen oder Extrawaffe auf diverse Comic-Oberschurken ein. Ganz nette Grafik und die Comic-Atmosphäre täuschen nicht über eine langweilige und wegen der miesen Steuerung kaum spielbare Prügelei hinweg. Für diesen Krampf dann noch runde 90 Mark zu verlangen, ist ganz schön dreist. *mh*

Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action

AMIGA

Grafik: 62 Sound: 53
POWER-WERTUNG: 27



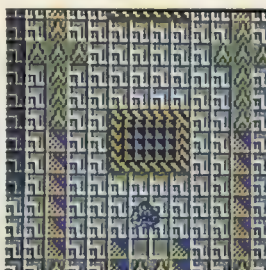
Bad Company

Der konfuse "Space Harrier" — Verschnitt "Bad Company" macht seinem Namen alle Ehre. In schlechter Gesellschaft befinden Sie sich in der Tat mit Bad Company, sollten Sie es dummerweise gekauft haben. Flottes 3D, nette Grafik, ordentliche Musik — aber nichts dahinter. Spieldesign scheint für Programmierer Steve Bak, der schon andere "Spiele-Perlen" wie z.B. "Leathernecks" verantworten muß, ein Fremdwort zu sein. Die Amiga-Version hat paar Farben mehr. *mg*

Hersteller: Logotron
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action

AMIGA/ST

Grafik: 68/68 Sound: 51/51
POWER-WERTUNG: 28/28



Snare

Bei diesem Labyrinthspiel muß man mit einem kleinen Schiff den Ausgang zum nächsten Level finden. Das Gebiet wird von oben dargestellt; lenkt man das Schiff in eine andere Richtung, wird der Untergrund um 90 Grad in die entsprechende Richtung gedreht. Trotz netter kleiner Extras und viel Grafik kommt bei "Snare" nicht die rechte Begeisterung auf. Sei es, daß unmotiviert ein Gegner auftaucht, oder daß man sich einfach verirrt. Es gab schon zu viele Spiele mit diesem Spielprinzip. *hf*

Hersteller: Thalamus
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action

C64

Grafik: 56 Sound: 71
POWER-WERTUNG: 54



Ghostbusters II

Ghostbusters II auf dem PC hat nun gar nichts mehr mit dem gleichnamigen Programm für Amiga und ST zu tun. Komplett neue Grafiken und Actionsequenzen können aber nicht über die katastrophale Spielbarkeit hinwegtäuschen. Den Programmierern dieses "Prachtstückes" sollte man schleunigst einen extrafiesen Geist auf den Hals schicken. Hier wurde nur versucht, mit dem Titel des schnuckeligen Filmes noch ein paar Mark zu machen: aber bitte nicht so. *mh*

Hersteller: Activision
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action

MS-DOS

Grafik: 74 Sound: 33
POWER-WERTUNG: 30



Hole-In-One

Bei dieser unverschämte teuren Mini-golf-Variante wurde viel verschenkt. Zum einen entsprechen die schlichte Grafik und der trötende Sound nicht ganz den heutigen Ansprüchen. Zum anderen spielt sich "Hole-In-One" ziemlich zäh. Man braucht z.B. eine halbe Ewigkeit, um den lahmen Cursor zu platzieren. Die fünf verschiedenen, recht ideenlosen Kurse über 18 Löcher tröstet darüber nur wenig hinweg. In geselliger Runde gefällt Hole-In-One noch am besten. Allein ist's öde. *mg*

Hersteller: Digi Tek
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Geschicklichkeit

MS-DOS

Grafik: 25 Sound: 19
POWER-WERTUNG: 48

30

**DAS BESTE, WAS IHREM
COMPUTER
PASSIEREN KANN**

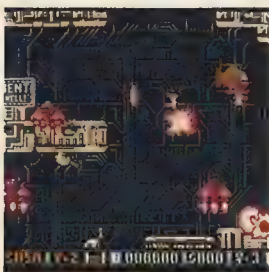
Spiele, die ihr Geld wert sind

Jedes Jahr ist's das gleiche Theater. Da hat man endlich, nach langen und nervenzeretzenden Diskussionen, den heißbegehrten Traum-Computer zu Weihnachten bekommen (oder mußte nach ebenso langen Diskussionen einen verschenken). Und nun? Hilf- und ratlos steht mancher Vati, samt quengelndem, spieledurftigen Sprößling vor dem übervollen Computer-Spiele-Regal im Kaufhaus oder dem Software-Laden von nebenan. Welches von den in verführerisch bunten Schachteln glänzenden Spielen soll man nun kaufen? Ein wahlloser Griff ins Regal verursacht oft Frust und Ärger, weil das Spiel den hohen Erwartungen nicht entspricht.

Wir haben für Sie 30 Spiele zusammengestellt, die in keiner Programmsammlung fehlen sollten. Es wurden nicht nur die allerneuesten Titel berücksichtigt, sondern auch Programme, die schon ein gutes Jahrzehnt auf dem Buckel haben. Natürlich gibt es noch eine ganze Reihe anderer Spiele, die es wert gewesen wären, auch in dieser Liste aufzutreten. Aber wir mußten uns aus Platzgründen auf diese 30 Programme einigen. mh

Blood Money

Durch vier Levels steuert der Spieler je nach Spielstufe ein Raumschiff, ein U-Boot, einen Hubschrauber oder ein Astronautensprite. Einige der furios angreifenden Feinde lassen nach dem Abschießen eine Münze fallen. Je mehr Münzen Sie auf sammeln, desto mehr und teurere Extrawaffen können Sie in extra dafür vorgesehenen Läden erstehen. Beim Amiga ist das Scrolling etwas besser als bei der ST-Fassung. Auch müssen ST-Besitzer mit weniger Farben und etwas schlechterem Sound auskommen.



Hersteller: Psygnosis
Distributor: Rushware
Genre: Actionspiel
Preis: 79 Mark (Diskette)

California Games

Sechs unterschiedliche Disziplinen warten auf bis zu acht Mitspieler. Unter den Sportarten befinden sich u.a. Surfen, Rollerskates fahren, ein Skateboard-Wettbewerb und Frisbee-Scheiben werfen. Sie können alleine oder mit versammelten Freunden einen kom-



pletten Wettkampf aller Disziplinen austragen oder eine einzelne Sportart zum Üben herauspicken. Technisch unterscheiden sich allerdings die verschiedenen Versionen ganz erheblich. Die ST-Version ist mit Abstand die schönste.

Hersteller: Epyx
Distributor: Rushware
Genre: Sportspiel
Preis: 79 Mark (Diskette)

Driller

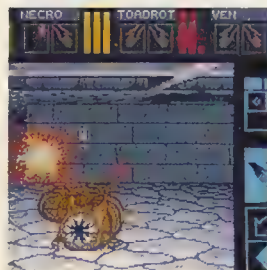
Auf einem Mond, der aus zwölf Sektoren besteht, dürfen Sie unter Zeitdruck Bohrtürme setzen. Leider müssen die Türme auf bestimmte Koordinaten gestellt werden, sonst war die ganze Mühe für die Katz'. Um in alle Bereiche des Mondes zu gelangen, müssen verzwickte Rätsel gelöst werden. Die 3D-Grafik ist ausreichend schnell, die Maussteuerung durchdacht und der Spielspaß gewaltig. Wer Driller gelöst hat, kann sich an zwei weitere Programme der gleichen Machart wagen: "Dark Side" und "Total Eclipse".



Hersteller: MicroStatus
Distributor: Rushware
Genre: Action-Adventure
Preis: 85 Mark (Diskette)

Dungeon Master/ Chaos Strikes Back

Ein zwölf Stockwerke hohes Labyrinth in überaus realistischer 3D-Grafik wartet auf eine Truppe aus vier Spielfiguren. Knifflige Rätsel, viele herrlich animierte Monster, tolle Gegenstände, eine logische und komplett mausgesteuerte Benutzerführung und ein super Magie-System lassen "Dungeon Master" zu einem absoluten Leckerbissen werden. Die Amiga-Version dieses Rollenspielknüllers hat Stereo-Soundeffekte, läuft aber dafür



nur mit mindestens 1 MByte RAM. Spieler, die von Labyrinthen nicht genug bekommen können, sollten sich die Erweiterungsdiskette "Chaos Strikes Back" zulegen.

Hersteller: FTL
Distributor: Ariolasoft
Genre: Rollenspiel
Preis: 89 Mark (Diskette)

Elite

Durch acht Galaxien mit über 2000 Planeten steuern Sie Ihr Raumschiff. Handel treiben gehört ebenso zu Ihren Aufgaben wie das Abschießen von angreifenden Piraten und finsternen Außerirdischen. Mit

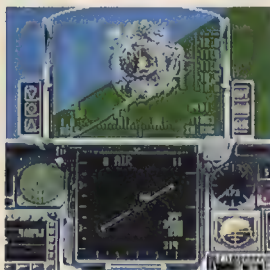


ner und individuelle Bewaffnung runden das Spielgeschehen ab. Die 3D-Grafik ist schnell und detailreich.

Hersteller: Firebird
Distributor: Ariolasoft
Genre: Handelsspiel
Preis: 89 Mark (Diskette)

Falcon

Zwölf Missionen erwarten den Hobby-Piloten, inklusive Starts und Landungen. Die Aufträge reichen vom Abfangen feindlicher Flugzeuge bis



zum Bombardieren gegnerischer Flugplätze. Für Piloten, die schon alle Missionen erledigt haben, gibt es zusätzlich die "Falcon Mission Disk 1". Spieler mit Computern, die nur 512 KByte Speicher zur Verfügung haben, müssen allerdings mit weniger Sound auskommen.

Hersteller: Spectrum
Holobyte
Distributor: Ariolasoft
Genre: Simulation
Preis: 89 Mark (Diskette)

Fish

"Fish" ist keine neue Heringssorte in Dosen, sondern ein reinrassiges Adventure. Als Geheimagent müssen Sie eine



Bande von sieben Verschwörern aufspüren. Das Spiel läuft ab wie ein gutes Buch, nur daß Sie darin den Hauptpart übernehmen. Spritzige englische Texte auf dem Bildschirm und wunderschöne Grafiken erwarten den Spieler. An Fish sollten sich aber nur Leute heranwagen, die firm in English sind.

Hersteller: Rainbird
Distributor: Rushware
Genre: Adventure
Preis: 89 Mark (Diskette)



Gunship

In dieser Simulation könnt Ihr einen ausgewachsenen "Apache AH-64"-Kampfhubschrauber fliegen. In vier verschiedenen Gebieten der Welt wartet eine Unzahl von unterschiedlichen Aufträgen auf Euch. Neben Einsätzen gegen feindliche Bodenstationen, Hauptquartiere, Infanteristen, Bunker und Panzer gilt es auch, Luftkämpfe gegen gegnerische Helikopter zu bestehen. Verschiedene Witterungsverhältnisse, starke Geg-

ner und individuelle Bewaffnung runden das Spieleschehen ab. Die 3D-Grafik ist schnell und detailreich.

Hersteller: Micro Prose
Distributor: Rushware
Genre: Actionspiel
Preis: 79 Mark (Diskette)

Grand Prix Circuit

Mit "Grand Prix Circuit" kann sich jeder den Rennzirkus ins Wohnzimmer holen. Drei Rennschlitten und acht unterschiedliche Strecken nebst Boxenstops warten auf Sie. Gute Kurventechnik und wohl dosiertes Gasgeben entscheiden hier über Sieg oder Niederlage. Die schnelle 3D-



DYTER-07

Eine umkämpfte Inselgruppe ist Schauplatz dieses rasant-turbulenten Action-Games. Mit dem Spezialhubschrauber "Dyter 07" müssen Sie die Inseln vor ferngelenkten Robotern schützen.

Es erwarten Sie butterweiches Scrolling und knallharte Action...

C64
AMIGA
ATARI ST

reLINE[®]
SOFTWARE

Grafik und der gute Sound tragen erheblich zum Spielspaß bei.

Hersteller: Accolade
Distributor: Ariolasoft
Genre: Simulation
Preis: 89 Mark (Diskette)

Indiana Jones III (Adventure)

Wie schon in "Maniac Mansion" und "Zac McKracken" werden alle Befehle, die man eingeben kann, in einer Menüleiste angezeigt. Diese Kommandos können ebenso wie auf dem Bildschirm dargestellte Personen oder Gegenstände



per Maus angeklickt werden. Um z.B. eine Tür zu öffnen, klickt ihr einfach auf "Öffne" und dann auf die Tür. Das Indy-III-Adventure gibt es übrigens komplett in Deutsch.

Hersteller: Lucasfilm
Distributor: Rushware
Genre: Grafik-Adventure
Preis: 79 Mark (Diskette)

Interphase

Ein 15 Stockwerke großes Gebäude, schnelle 3D-Grafik, knifflige Puzzles und ein tolles Spielprinzip: das ist "Interphase". In diesem Gemisch aus



Action-, Strategie- und Denkspiel müssen Sie Ihre Freundin, die Sie begleitet, sicher durch alle Etagen bringen, indem Sie Rätsel lösen, Feinde ausschalten und auf einer Übersichtskarte den richtigen Weg verfolgen.

Hersteller: Image Works
Distributor: Ariolasoft
Genre: Denkspiel
Preis: 85 Mark (Diskette)



Kult

Ihre Freundin ist von fiesen Echsen in einen dunklen Tempel verschleppt worden. Sie selbst sind mit speziellen geistigen Fähigkeiten ausgerüstet und dringen in den Tempel ein, um Ihre Braut zu befreien. Um ans Ziel zu gelangen, müssen verschiedene Aufgaben unter Zeitdruck erledigt werden. Tolle Digi-Soundeffekte verstärken die Sinnesreize. "Kult" wird komplett mit der Maus gesteuert und ist ins Deutsche übersetzt.

Hersteller: Exxos
Distributor: Bimico
Genre: Action-Adventure
Preis: 79 Mark (Diskette)

Lords of the Rising Sun

Im Jahre 1180 befindet sich das mittelalterliche Japan in einem bürgerkriegsähnlichen Zustand. Sie übernehmen den Part des Oberhauptes eines der beiden großen und verfeindeten Clans. Spielziel ist es, ganz Japan unter Ihrer Herrschaft zu vereinen. "Lords of the Rising Sun" ist ein farbenprächtiges Strategiespiel mit fünf Actioneinlagen.

ST-Besitzer müssen leider noch ein wenig auf die Umsetzung warten, momentan gibt es dieses feine Spiel nur für den Amiga.



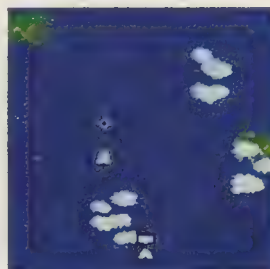
Hersteller: Cinemaware
Distributor: Ariolasoft
Genre: Strategiespiel
Preis: 99 Mark (Diskette)

Microprose Soccer

Rund um eine schlichte Lederkugel geht's bei "Microprose Soccer". Entweder in der Halle oder auf Rasen dürfen Sie Ihre Mannschaft zum Sieg führen. Diverse Einstellungen können in einem Menü vorab festgelegt werden. Hier können Sie angeben, wie intensiv der Effekt des Balls ist, ob Regen den Rasen zur rutschigen Spielfläche werden läßt oder welche Steuerungsart Sie bevorzugen.



Hersteller: Microprose
Distributor: Rushware
Genre: Sportspiel
Preis: 85 Mark (Diskette)



Pirates

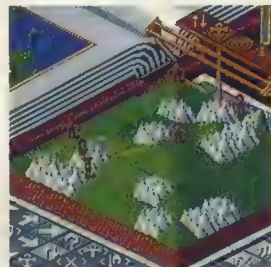
Am Anfang nur mit einer kleinen Mannschaft, wenig Gold und einer Nußschale bewaffnet, schicken Sie sich an, zum Schrecken der Meere zu werden. Segeln, Städte plündern, mit dem Schwert kämpfen und zünftige Feuergefechte mit anderen Schiffen dürfen nicht fehlen.

Amiga-Besitzer müssen noch ein wenig auf die Umsetzung warten.

Hersteller: Microprose
Distributor: Rushware
Genre: Simulation
Preis: 85 Mark (Diskette)

Popoulos

Auf 500 Welten sind Ihre Einwohner zum Sieg gegen ein anderes Völkchen und dessen "Gott" zu führen. Als "Gott" dürfen Sie einige putzige Sachen machen. Per Mausklick Berge bauen oder einebnen, dem Gegner Erdbeben, Vulkane, Sümpfe oder sogar eine



Sintflut schicken. Auch einen Ritter, der zum Solo-Kreuzzug gegen das Nachbar-Volk aufbricht, können Sie zusammenbasteln. Leider kostet jede dieser Aktionen Energie; je höher die Anzahl Ihrer Untertanen, desto schneller wird dieser Energievorrat wieder aufgefüllt.

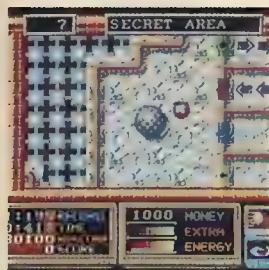
Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Genre: Strategiespiel
Preis: 79 Mark (Diskette)

R-Type

Das gemeine Budo-Imperium möchte am liebsten die Erde zum Mittag vernaschen. Also schwingen Sie sich in den sog. "R-Type"-Fighter und machen den Aliens auf acht vertikal scrollenden Levels die Hölle heiß. Eine ganze Menge Extrawaffen und farbenprächige Aliensprites, tolle Level-Grafik und ein moderater Schwierigkeitsgrad sorgen für die nötige Motivation. "R-Type" ist eins der wenigen Actionspiele, die man auch nach Monaten gerne mal wieder herauskramt.

Hersteller: Electric Dreams
Distributor: Ariolasoft
Genre: Actionspiel
Preis: 85 Mark (Diskette)





Rock'n Roll

Unter allerfeinster Musikuntertunung muß eine blaugeputzte Kugel durch 32 Levels gesteuert werden. Das Ziel ist denkbar einfach: mit der Kugel nur den Ausgang zum nächsten Level zu finden. Magnete, Propeller, brüchige Bodenplatten, Säurepfützen und verschlossene Türen erschweren das Erreichen des Ausgangs ganz erheblich. Glücklicherweise können Sie einige feine Extras kaufen, die die Aufgabe erleichtern.

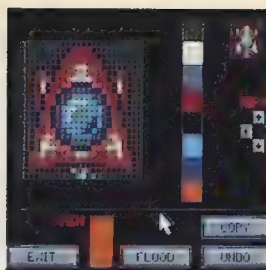
Hersteller: Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Genre: Actionspiel
Preis: 79 Mark (Diskette)

RVF

Wer träumt nicht mal davon, mit einem 750 ccm schweren Motorrad über original nachprogrammierte Rennstrecken zu brausen? Mit der Rennsimulation "RVF" kann sich jeder als "Easy Rider" fühlen. Auf 22 Rennstrecken machen acht hervorragende Computertreiber, Öllachen und Bodenunebenheiten das Rennfahrerleben schwer. Während des Rennens werden ständig alle benötigten Werte angezeigt.



Hersteller: MicroStyle
Distributor: Rushware
Genre: Simulation
Preis: 79 Mark (Diskette)



Shoot'em up Construction Kit

Ohne jegliche Programmierkenntnisse ein feines Ballerspiel produzieren, wer möchte das nicht. Mit dem "Shoot'em up Construction Kit" kann sich jetzt jeder seine eigenen Actionspiele zusammenbasteln (und sogar verkaufen). Sprites malen, Levels gestalten, Animationen festlegen und die Soundeffekte aussuchen; das alles wird einfach per Mausbedienung ermöglicht.

Hersteller: Palace
Distributor: Ariolasoft
Genre: Utility
Preis: 99 Mark (Diskette)

Silkworm

In "Silkworm" müssen Sie zwölf Levels lang auf alles schießen, was sich bewegt. Entweder mit Hubschrauber oder Jeep (wenn ein Freund da ist, auch mit beiden zusammen) fliegt oder fährt Ihr durchs Feindesland. Am Ende jeder Stufe wartet dann noch ein dicker Obergegner auf Euch. Zwar sind die Extrawaffen spärlich und die Abwechslung hält sich in Grenzen, aber diese Automatenumsetzung spielt sich fantastisch.



Hersteller: Virgin
Distributor: Rushware
Genre: Action
Preis: 69 Mark (Diskette)

ST & AMIGA

	ST	AM
Batman-The Movie	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Continental Circus	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Dragon Spirit *	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Future Wars *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Games - Summer Edit. *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Ghostbusters II	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Ghouls 'n Ghosts	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Giants (4 Titel)	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Hard Drivin' *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Ind. Jones Advent.	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
It came from Desert *	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
King's Quest 4 *	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Leisure Suit Larry 2 *	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Lords of the Rising Sun *	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Manhunter 2: San Fr. *	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Maniac Mansion	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Moonwalker	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
#47	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Pirates *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Powerdrift	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Rings of Medusa	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Shadow of the Beast *	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Sim City	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Space Ace *	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Stunt Car Racer	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Super Wonderboy	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Their finest Hour	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Toobin' *	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Tower of Babel	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Turbo Out Run	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Wayne Gretzky Hockey *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Xenon 2-Megablast *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵

BRANDHEISSE SPIELE-EISKALTE PREISE!

C-64/128

	Kass.	Disk.
Arcade Power (5 Titel)	37 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Continental Circus	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Dragon Spirit *	26 ⁹⁵	32 ⁹⁵
Epyx Action (5 Titel) *	37 ⁹⁵	44 ⁹⁵
Ghostbusters II	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Ghouls 'n Ghosts	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Hard Drivin' *	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Ind. Jones Action	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Maniac Mansion	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Moonwalker	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Mr. Heli *	26 ⁹⁵	32 ⁹⁵
#47	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Powerdrift	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Powerplay Classics	37 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Sim City	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Strider	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Stunt Car Racer	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Super Wonderboy	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Toobin' *	26 ⁹⁵	32 ⁹⁵
Turbo Out Run	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵

IBM PC

	3,5"	5,25"
Carrier Command *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Dragon's Lair *	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Flight Simulator 4 *	139 ⁹⁵	139 ⁹⁵
Hard Drivin' *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Hero's Quest I *	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Ind. Jones Advent.	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵

Leisure Suit Larry 3 *	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
M1 Tank Platoon *	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Manhunter 2: San Fr. *	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Maniac Mansion	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Sim City	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Stunt Car Racer	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Their finest Hour	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Toobin' *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Tower of Babel	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Wayne Gretzky Hockey *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

	ST	AM
Battle Probe	19 ⁹⁵	
Buggy Boy	29 ⁹⁵	
Empire strikes back	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Hawkeye	29 ⁹⁵	
King of Chicago *	29 ⁹⁵	
Leaderboard Golf	29 ⁹⁵	
Led Storm	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Rolling Thunder	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Skweek	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵

C-64/128

	Kass.	Disk.
Arcade Force (4 Titel)	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
Imagine Arc. (4 Titel)	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
Jinxter *		34 ⁹⁵
Leaderboard Par 4	24 ⁹⁵	
Marble Madness	16 ⁹⁵	

Road Blasters	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
Rygar	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
IBM PC	3,5"	5,25"
Circus Games *		39 ⁹⁵
Fish *		39 ⁹⁵
Jinxter *		29 ⁹⁵
Karting Grand Prix		29 ⁹⁵
Strip Poker 2 Plus		29 ⁹⁵
Three Stooges *	39 ⁹⁵	39 ⁹⁵

Über 50.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit 8 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:

- Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten).
- Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar - nur mit gekennzeichneten Produkten waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig.
- Ständige Rezensenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XL/XE, C 16, Plus 4.
- Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellungen und auch bei eventueller Reklamation.
- Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.
- Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.
- Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 Artikeln sind Porto und Verpackung frei, ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten. Return- und Preiseländerungen vorbehalten.

Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!

KINGSOFT

Grüner Weg 28 • D-5100 Aachen
0241/152051-52 • Fax 0241/152054



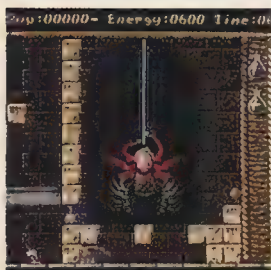
Sim City

Hier dürfen Sie Ihre eigene Traumstadt per Mausklick bauen. Häuser, Geschäfte, Fabriken, Straßen, Kraftwerke, Häfen, Flugplätze, Feuerwehr und Polizei; das alles entsteht unter Ihrer Regie. Belebt wird das Szenario durch eine simulierte Bevölkerung, die sog. "Sims". Diese geben auch regelmäßig einen passenden Kommentar zur derzeitigen Lage ab. Atari-ST-Besitzer müssen sich leider noch ein wenig gedulden.

Hersteller: Infogrames
Distributor: Bomico
Genre: Simulation
Preis: 79 Mark (Diskette)

Spherical

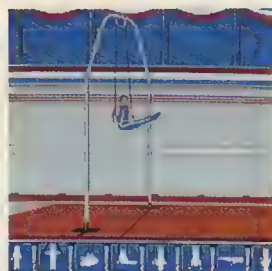
In dem Denk- und Tüftelspiel "Spherical" steuert Ihr einen kleinen Zauberer, der einer dicken Kugel den Weg zum Ausgang bauen muß. Entweder alleine oder mit einem Partner zusammen, müßt Ihr in hundert Spielstufen Steine herbei- oder wegzaubern, Ex-



tras aufsammeln, Euch mit Aliens anlegen und versteckte Bonusrunden suchen. Alle zehn Levels wartet dann ein dickes Obermonster auf Euch.

Hersteller: Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Genre: Actionspiel
Preis: 69 Mark (Diskette)

Stunt Car Racer



Bei "Stunt Car Racer" handelt es sich um ein Rennspiel der besonderen Art. Nicht über normale Pisten müßt Ihr einen schnellen Flitzer steuern, sondern über verschiedene achterbahnartige Kurse. Gegen einen Computergegner können spannende Einzelrennen oder sogar eine Meisterschaft gefahren werden. Die 3D-Grafik ist rasant und der Motorensound extrem realistisch.

Hersteller: MicroStyle
Distributor: Rushware
Genre: Rennspiel
Preis: 85 Mark (Diskette)

The Games Summer Edition

Wie schon in "California Games", dreht sich hier alles um verschiedene Sportarten, die Sie entweder alleine oder im versammelten Freundeskreis



durchspielen müssen. Profis, die sich nicht damit zufriedengeben, die Disziplinen einzeln zu spielen, können eine richtige Olympiade antreten. Hier sorgen der Mehr-Spieler-Modus, die tollen Disziplinen und die schnuckelige Grafik für ausreichend langes Spielvergnügen.

Hersteller: Epyx
Distributor: Rushware
Genre: Sportspiel
Preis: 79 Mark (Diskette)

Tower of Babel

Logisches Denkvermögen ist Grundvoraussetzung für das Größeldrama "Tower of Babel". Mit drei Robotern, jeder mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet, müssen Sie sich durch 3D-Levels arbeiten. Jeder Level besteht aus neun Landschaften, die je eine knifflige Aufgabe enthalten und auf denen sich bis zu vier Stockwerke hohe Türme befinden.



Hersteller: Rainbird
Distributor: Rushware
Genre: Strategie-Denkspiel
Preis: 85 Mark (Diskette)

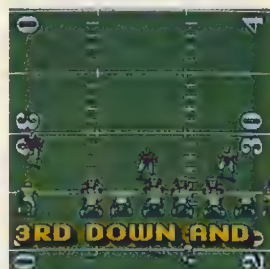
Turn it

Der berühmte "Shanghai-Effekt" schlägt wieder erbarungslos zu. Auf einem 8 x 18 Felder großen Brett liegen 144 bemalte Spielsteine. Sie können immer zwei Steine entfernen, wenn Sie zwei gefunden haben, die das gleiche Symbol zeigen und außerdem am Rand liegen. Ein zünftiges Zeitlimit und ein paar Spezial-



steine erschweren das Abräumen auf 50 Levels. Auch von "Turn it" gibt es im Moment noch keine ST-Version. Diese ist aber fest geplant.

Hersteller: Kingsoft
Distributor: Kingsoft
Genre: Denkspiel
Preis: 59 Mark (Diskette)



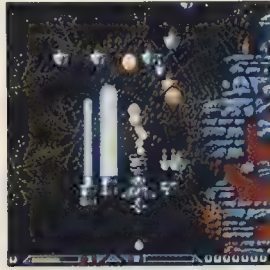
TV Sports Football

Wer auf American Football schwört und sich auch sonst zu den Sportbegeisterten zählt, darf sich dieses Programm nicht entgehen lassen. Ein ausgefeilter Liga-Modus, Zwei-Spieler-Option, Spitzengrafik und stimmungsvoller Sound runden das positive Bild ab. Gespielt wird übrigens nach den Original-Football-Regeln.

Hersteller: Cinemaware
Distributor: Ariolasoft
Genre: Sportspiel
Preis: 99 Mark (Diskette)

Xenon II

Ballern, daß der Joystick raucht, heißt bei "Xenon II" die Devise. Durch fünf prall mit Action geladene Levels steuert Ihr Euer Raumschiff. Ganze Horden von Aliens und ab und an ein extra dickes Obermonster wollen Euch ans Bild-



schirmleben. Glücklicherweise gibt es regelmäßig Shops, in denen gegen sauer erkämpfte Münze prächtige Extrawaffen verkauft werden.

Hersteller: Image Works
Distributor: Ariolasoft
Genre: Actionspiel
Preis: 85 Mark (Diskette)

**BEWAFFNETES
FLIEWATÜT**

Mr. Heli

Der japanische Spielautomaten-Hersteller Irem sorgt schon über fünf Jahre für Automaten-Hits, die größtenteils nicht mit Brutalo-Action oder Blutlachen glänzen, sondern sich durch Spielwitz und neue Ideen auszeichnen. Von "Moon Patrol" anno '84 über das Kultspiel "R-Type" im Jahre '88 bis "Mr. Heli" heutzutage reiht die Kette der Erfolge nicht ab. Wurde R-Type noch von Hudson Soft für die PC-Engine aufbereitet, hat Irem für Mr. Heli selbst Hand angelegt.

Mr. Heli ist ein putziger, kleiner, roter Hubschrauber, der



Vom Umtausch ausgeschlossen: Extras für den tapferen Hubschrauber (PC-Engine)

Inzwischen bin ich mit beinahe jedem Obermütz von Mr. Heli "per Du". Alle Tricks und Kniffe, die ich in mühevoller und münzenfressender Arbeit vor Ort in der Spielhalle ausgetüftelt habe, klappen ebenfalls bei der PC-Engine-Version. Dieses Modul hat zum Glück wenig mit den mißlungenen Amiga- und ST-Versionen dieses genialen Actionspiels zu tun. Mr. Heli steht R-Type in Sachen Spielwitz und Abwechslung in nichts nach. Ab und zu ist sogar eine Portion Strategie gefragt. Zudem gibt's

Super!



tonnenweise versteckte Extras, Geheimgänge und ähnliches zu erkunden. Äußerst abwechslungsreiche und sehenswerte Grafik, sechs große, unterschiedliche Level à zwei Abschnitte mit insgesamt 12 Endgegnern — was für ein Fest! Nach "R-Type" ist Mr. Heli das zweite Spiel von Irem, das bei mir in das Computer-übergreifende "All Time Favorites"-Regal wandert. Ein klitzekleiner Wermutstropfen ist höchstens der Sound, der mir manchmal etwas zu abgehackt klingt.

sechs große Levels vor sich hat. Diese sind jeweils in zwei Abschnitte unterteilt, von denen jeder seinen privaten Obermütz hat — macht insgesamt stattliche zwölf Endgegner. Die Levels scrollen je nach Bedarf horizontal oder vertikal, mal schnell und mal langsam. Zu Beginn verteidigt sich Klein-Heli mit einem Schuß nach vorne und einer Rakete nach oben. Berührt er den Boden, tauscht er die Raketen gegen Bomben ein, die nach kurzem Kullern explodieren. Weitere Extras wie Lenkraketen, größere Bomben, frische Energie

oder ein Schutzschild kauft man sich in Shops am Wegrand, die recht zahlreich zu finden sind. Das Geld für den Einkaufs-Bummel sammelt Mr. Heli in Form von Kristallen ein, die hinter Felsen und Gestein versteckt sind. Manchmal findet man hinter dem lästigen Geröll, das einer deftigen Feuersalve nicht lange standhält, auch versteckte Shops oder andere Überraschungen.

Die Gegner unterscheiden sich nicht nur in Farbe und Form, sondern verhalten sich anders und wenden verschiedene Angriffstaktiken an. mg

STECKBRIEF

Genre: Action

Hersteller: Irem, Zirkapreis: 120 Mark (Modul)

PC-ENGINE

Grafik: 85%

Sound: 61%

POWER-WERTUNG: 90%



Rot, rassig, rostfrei: ein Heli macht Furore (PC-Engine)

Ich liebe dieses Spiel. "Mr. Heli" ist endlich ein Action-Spiel, das mit einem enorm hohen Spielwitz aufwarten kann. Nicht nur stupides Abknallen von Feinden, sondern auch ein gesundes Maß an Taktik und Strategie gehören mit dazu. Zusätzlich ein ganzer Berg versteckter Extras, fiese Aliens, Super-Grafik und ein passender Sound laden immer wieder zu einer Runde

Super!



ein. Nach den verunglückten Amiga- und ST-Fassungen wirkt die PC-Engine-Version wie ein Heftpflaster auf die verwundete Spielseele. Auch wer den Automaten nicht kennt, sollte sich dieses Action-Ereignis nicht entgehen lassen. Der einzige Kritikpunkt: Das Geld wird auf Null gesetzt und alle sauer ergatterten Extras werden abgezogen, wenn man ein Leben verliert.



Für jeden Spieler gibt's einen Bildschirm-Ausschnitt (PC-Engine)



Linien ziehen und Extras haschen — ein Spiel glatt zum Vernaschen

DIE DREI VON DER TANKSTELLE

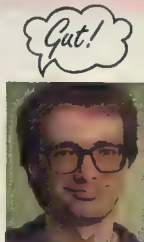
F1 Triple Battle

Nicht weniger als drei Spieler können sich jetzt gleichzeitig heiße Pisten-Duelle liefern: Beim neuen PC-Engine-Rennspiel "F1 Triple Battle" wurde der Bildschirm horizontal in drei Bereiche geteilt. In jedem sieht je ein Spieler die Strecke aus seiner Sicht. Besonders die Überholmanöver haben's in sich, da sich die Wagen gegenseitig wegschubsen können. Die Joypad-Steuerung ist einfach: Mit den beiden Feuerknöpfen wird gebremst und Gas gegeben. Wer will, kann die Gänge "von Hand" einlegen, mit einer Automatik-Schaltung hat man es am bequemsten.

Auf den 16 internationalen Grand-Prix-Pisten sind

nicht nur Drei-Spieler-Duelle möglich. Ihr könnt auch alleine oder zu zweit gegen Computerfahrzeuge fahren. Speziell für Solo-Spieler gibt es einen spannenden Weltmeisterschafts-Modus. Bei allen 16 Strecken tretet Ihr gegen 15 Computerausos an. Ihr könnt während eines Rennens Boxenstops einlegen, um nachzutanken oder die Reifen zu wechseln. Bevor es dann mit der nächsten Strecke weitergeht, kann man sich ein Paßwort zeigen lassen. Nimmt man alle Trainingsmöglichkeiten in Anspruch, ist man pro Grand Prix etwa eine halbe Stunde lang beschäftigt. Da es auf tausendstel Sekunden ankommt, solltet Ihr keine Trainingsrunde sausen lassen. *hl*

Egal, ob alleine oder zu dritt — Triple Battle ist ein sehr gelungenes Rennspiel, das auch langfristig Spaß macht. Man braucht ein Weilchen, um sich an die realistische Steuerung zu gewöhnen. Motor, Lenkung, Bereifung und Farbe Eures Wagens könnt Ihr zu Beginn einer Saison ändern. Gerade



fahren" fielen immer wieder Kommentare wie "Einmal noch!" oder "Ich will Rache!".

der WM-Modus ist sehr reizvoll. Am Anfang steht der nackte Frust, denn die Computergegner legen schon in der Qualifikation sehr gute Zeiten vor. Der fetzige Drei-Spieler-Modus ist eine herrliche Zugabe. Bei unseren "Probe-

"SUPER-QIX" MIT NEUEN IDEEN

Volfiev

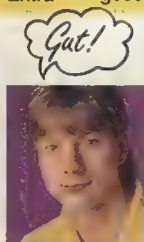
Wir erinnern uns an die Pioniertage der Automaten- und Computerspiele: Damals, so um 1983, war ein Programm namens "Qix" einer der großen Renner. Ein paar Jahre später landete Taito mit "Super Qix", einer leicht aufgemotzten Version von Qix, erneut einen respektablen Erfolg. Nun ist mit "Volfiev" der dritte Teil der Qix-Saga erschienen.

Das Ur-Spielprinzip ist größtenteils erhalten geblieben. Mit einem Cursor muß man auf dem Spielfeld Flächen markieren, die anschließend eingefärbt werden. Gelingt es, eines der Extra-Symbole, die verstreut auf dem Spielfeld platziert sind, miteinzukapern, dann ist dieses Extra

aktiviert. An praktischen Hilfen gibt's u.a. Laser, Speed-Ups und Freezer, die das Spielgeschehen für kurze Zeit einfrieren. Sobald mindestens 75 Prozent der Fläche eingefärbt ist, gilt der Level als geschafft. Für jedes Prozent über 75 gibt's anständig Bonuspunkte. Dummerweise behindern Störenfriede die Arbeit. Berührt einer der Fieslinge eine Linie, die gerade gezogen wird, dann verliert man ein Leben.

In den ersten acht Levels tummeln sich immer andere Bösewichte auf dem Spielfeld. Danach wiederholen sie sich, wobei die Anordnung der Extras anders ist und der Schwierigkeitsgrad einen Gang hochgeschaltet wurde. *mg*

Nicht schlecht, was Taito aus dem Spielprinzip des Uralt-"Qix" gemacht hat. Als Fan des Originals bin ich mit den neuen Features hochzufrieden. Taito hat zum Glück aufgepaßt, daß Volfiev nicht mit Extras "überladen" wird — gerade das sichert die nach mehr als acht verschiedene Haupt-Störenfriede gewünscht.



Score-Spiel, das für lange Zeit an den Bildschirm fesselt. Die Punktezahl ist gut durchdacht und entspricht ganz dem beliebten Motto "Leistung muß sich wieder lohnen". Allerdings hätte ich mir zur Abwechslung etwas

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Human Creative, Zirkapreis: 110 Mark

PC ENGINE

Grafik: 61% Sound: 44% POWER-WERTUNG: 82%

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito, Zirkapreis: 110 Mark (Modul)

PC ENGINE

Grafik: 62% Sound: 53% POWER-WERTUNG: 75%

LUXUS-SHINOBI
FÜR ZU HAUSE

Super Shinobi

Für das Mega Drive sind Sega anscheinend ihre eigenen Spielautomaten-Hits zu schäbig. Nach "Space Harrier II" und "Super Thunder Blade" ist mit "Super Shinobi" schon die dritte Umsetzung erschienen, die mit zusätzlichen Features und mehr Levels gegenüber dem Original aufgepeppt wurde.

Die Story wurde zum Glück nicht umgeschrieben: Ein gutaussehender Kampfsport-Freak macht sich mit ein paar Dutzend Shurikans bewaffnet auf die Suche nach der entführten Freundin. Vor dem angestrebten Happy-End warten harte acht Level, die zudem noch in mehrere Abschnitte aufgeteilt sind. Segas Spezialität, das eindrucksvolle Zwei-Ebenen-Parallax-Scrolling in alle denkbaren Richtungen darf natürlich nicht fehlen.



Mit der richtigen Taktik ist dieser schwertschwingende Schurke kein Problem (Mega Drive)

schein, von der man sich dann schleunigst entfernen sollte. Gehen dem Helden tatsächlich die Shurikans aus, dann kann er sich immer noch mit Fußtritten und Handkantenschlägen wehren und auf diese Weise Kisten zertrümmern.

Wenn's allzu brenzlig wird, empfiehlt sich der Einsatz einer der vier Superwaffen. Zur Auswahl stehen unter anderem ein Schutzschild, ein Schatten-

Langsam kommt die Zeit, in der man ohne Mega Drive nicht mehr auskommt. Das in dieser Ausgabe getestete "Kujaki-Oh 2" sowie "Super Shinobi" sind zwei gute Gründe, sich die Konsole zu kaufen. Viel mehr als Super

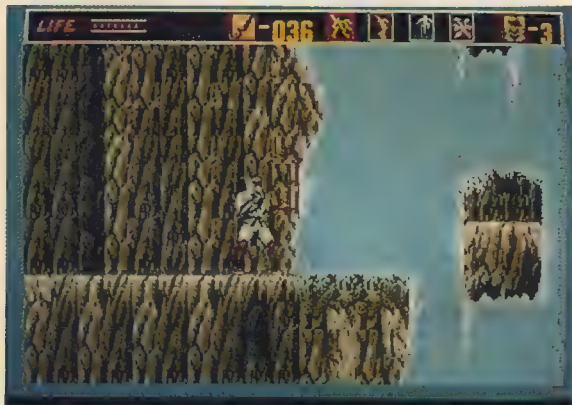
Super!



Unterlevel ändert. Thema Musik: Es hat schon seinen Grund, warum im Titelfeld extra ein Copyright-Vermerk für die Musik steht: Die Musik ist derart fantastisch, stilvoll und abwechslungsreich, daß ich mich wundere, warum der

Shinobi bietet kaum ein Spielhallenautomat: Tolle, mit Gegnern und Fallen gespickte acht Level, die in Unterlevel aufgeteilt sind, und bei denen sich die Grafik und Musik in jedem

Komponist nicht zur Pop-Musik abwandert. Das wichtigste kommt aber jetzt: Super Shinobi spielt sich klasse und macht unheilbar süchtig. Dieses Modul muß man haben.



Der Wasserfall birgt manche Überraschung (Mega Drive)

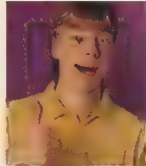
Neben tonnenweise Gegnern findet man unterwegs Kisten, die mit einem gezielten Shurikan-Wurf leicht zu überreden sind, ihren Inhalt preiszugeben. Weitere Shurikans, etwas Lebens-Energie oder ein Extraleben sind die lohnende Beute. Mitunter kommt eine tickende Bombe zum Vor-

kämpfer und eine Smart-Bombe Version 2.0 (extra-gigantische Explosion). Wird der Spieler trotz aller Vorsichtsmaßnahmen getroffen, verliert man etwas Energie. Passiert dies zu oft, ist ein Leben futsch.

Ein Option-Menü mit einstellbaren Parametern ist auch mit von der Partie. *mg*

Was für eine Grafik! Was für eine Musik! Was für ein Spiel! "Super Shinobi" zeigt, zu welchen Glanzleistungen Mega Drive und Sega-Programmierer fähig sind. Meinen Nachbarn muß die Shinobi-Musik inzwischen in Fleisch und Blut übergegangen sein. Nächste Woche habe ich mir über die Stereoanlage nur die fantastische Musik in nicht zu geringer Lautstärke angehört. Nicht minder traumhaft ist

Super!



das Spiel. Acht ellenlange Levels, Edel-Grafik bis ins Detail ausgefeilt und eine ausgezeichnete Spielbarkeit bürgen für wochenlanges Vergnügen. Für jeden Gegner, für jede auf den ersten Blick noch so unmögliche Stelle findet sich eine entsprechende Taktik. Super Shinobi ist eindeutig das mit Abstand bislang beste Mega Drive-Modul: ein in praktisch jeder Hinsicht perfektes Spiel.

STECK
BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Sega, Zirkapreis: 120 Mark (Modul)

SEGA MEGA DRIVE

Grafik: 85%

Sound: 92%

POWER-WERTUNG: 91%



Der einsame Held hinter feindlichen Linien (Nintendo)



Die Riesen-Fackel erledigt die hüpfenden Köpfe (Mega Drive)

SÖLDNER-SCHLEICHTOUR

Metal Gear

Ein ausgerasteter Colonel namens CaTaffy bedroht den Weltfrieden. In seinem Besitz befindet sich die größte, gefährlichste, gewaltigste und gefährlichste Waffe dieses Planeten: "Metal Gear". CaTaffy macht Anstalten, alle Staatsoberhäupter, deren Nasen ihm nicht gefallen, in die Luft zu jagen. Damit es erst gar nicht zu solch unfreundlichen Ausschreitungen kommt, bricht ein Elite-Kämpfer zu einer Sabotage-Mission auf. Sein Codename: Solid Snake. Sein Auftrag: Metal Gear finden und zerstören.

Ihr steuert Solid Snake auf seiner nächtlichen Mission, bei der er sich Bild für Bild vorkämpfen muß. Herumstehenden Wachen soll-

te man möglichst aus dem Weg gehen. Schleicht man an einem Gegner vorbei, während er in die andere Richtung guckt, wird man nicht entdeckt. Im Laufe des Spiels findet Ihr Waffen und andere Gegenstände, die für das Erfüllen der Mission wichtig sind. Ganz nebenbei rettet man noch ein paar Gefangene. Am Anfang piekt sich Snake seinen Weg noch mit dem Messer frei. Im Lauf des Spiels kommen harte Handfeuerwaffen dazu. Bei allen Schußwaffen ist die Munition allerdings begrenzt; bedächtiges Ballern ist deshalb gefragt. Wenn Ihr Euer einziges Leben verliert, könnt Ihr mit "Continue" in derselben Spielstufe weitermachen. *hl*

Die Spielidee ist reizvoll: Bei diesem Actionspiel kommt es nicht darauf an, blindwütig drauflos-zuballern. Für fast jedes Bild sollte man sich eine bestimmte Vorgehens-taktik überlegen. Dazu gibt's eine Reihe von Gegenständen, mit denen man experimentieren kann und das nützliche Paßwort-Feature. In der

Gehst so



Praxis spielt sich Metal Gear jedoch nicht so gut, wie man es aufgrund der Beschreibung vermuten könnte. Der Spielablauf wird nach einer Weile etwas monoton. Außerdem nervt es, daß bereits weggeputzte Gegner wieder auftauchen, wenn man ein Bild erst verläßt und dann wieder betritt.

wieder auftauchen, wenn man ein Bild erst verläßt und dann wieder betritt.

MAGISCHER MONSTERKILLER

Kujaki-Oh 2

In dem Action-Spiel "Kujaki-Oh 2" muß sich ein Zauberer durch Landschaften mit widerlichen Monstern kämpfen. Am Schluß, nach dem achten Level, wartet die Herzdame, die er aus den Klauen eines Ober-Bösewichts befreien muß. Dabei wird viel gesprungen und noch mehr gekämpft, wobei sich der Held mit magischen Energie-Stößen zur Wehr setzt. Wenn man den Feuerknopf länger gedrückt hält, sammelt er Energie und schießt eine geballte, zerstörerische Kugel ab. Im Verlauf des Spiels findet man des öfteren Extras, mit denen sich das Repertoire an magischen Waffen vergrößert. Neben dem normalen Schuß steht eine riesige

Feuerfackel zur Verfügung, die man in alle Richtungen schwenken kann, sowie magische Kugeln, die sekundenlang über den Bildschirm flitzen.

Keines der acht Levels gleicht dem anderen. Während man im ersten Level hauptsächlich nach rechts läuft und das Obermonster noch recht harmlos ist, muß der Zauberer im zweiten Level den Weg durch ein Treppen-Labyrinth finden. Im dritten Level findet man sich in einer riesigen Höhle mit feuerspeienden Kreaturen à la "Aliens" wieder. Jeder Level bietet zudem verschiedene Zwischen- und Endgegner. Natürlich muß man jeden, wie es sich für ein gutes Spiel gehört, anders bekämpfen. *hf*

Es verfolgt mich. Nachts träume ich von hüpfenden Köpfen, die ich mit einer Zauber-Fackel verbrenne. Tagsüber geht mir die Musik vom zweiten Level nicht mehr aus dem Kopf, und ich bekomme ein unruhiges Gefühl, wenn ich das Mega Drive sehe. Bei "Kujaki-Oh 2" stimmt eben alles: Animation und Grafik sind

Super!



toll, die Musik läßt mir Schauer über den Rücken laufen und das Spielgefühl ist fantastisch. Ich muß einfach so lange weiterspielen, bis ich den siebten Level geschafft habe, um mich dann endlich den Gefahren des heißersehnten achten Abschnitts zu stellen. Im Moment gibt's für mich kein besseres Videospiel.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ultra/Konami, Zirkas-Preis: 100 Mark

NINTENDO

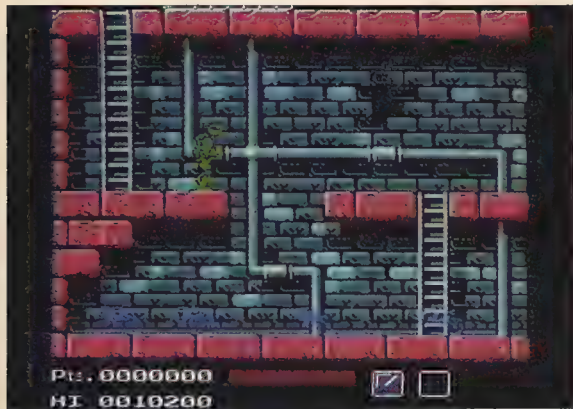
Grafik: 62% Sound: 70% POWER-WERTUNG: 60%

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirkas-Preis: 130 Mark

SEGA MEGA DRIVE

Grafik: 76% Sound: 77% POWER-WERTUNG: 79%



Ab sofort ist Schildkröten-Suppe tabu (Nintendo)

SCHILDKRÖTEN-EINTOPF

Teenage Turtles

Das nach der gleichnamigen amerikanischen Comic-Serie benannte Ultra-Spiel "Teenage Mutant Ninja Turtles" unterscheidet sich spielerisch nicht von der (in dieser Ausgabe ebenfalls getesteten) Amiga-Version. Nach wie vor versucht eine vierköpfige Schildkröten-Gang, eine gemeinsame Freundin den schmutzigen Klauen von Shredder zu entreißen.

Der Spieler steuert immer nur einen aus dem wagemutigen Quartett. Während der Suche nach der schnuckeligen April O'Neil kann beliebig oft zwischen den Vieren hin und her gewechselt werden. Dies ist auch bitter nötig, denn manche Gegner erfordern eine spezielle Bewaffnung

oder einen besonders gewitzten Ninja-Schlag, den nur eine der vier Schildkröten beherrscht. Im Zuge der Gleichberechtigung (auch für Schildkröten gilt dieser Grundsatz) finden sich ab und zu nützliche Extrawaffen und köstliche Pizzateile, die für Energienachschub sorgen.

Nach sechs harten Levels, die jeweils aus der relativ friedlichen Oberwelt und der rauen Unterwelt bestehen, ist April endlich befreit. Die praktische "Continue"-Option erlaubt das Weiterspielen auch nach dem Dahinscheiden der vier gewandten Krabbeltiere. Mit dem Automaten-Hit "Teenage Mutant Hero Turtles" hat die Nintendo-Version nichts gemein. **mg**

Die Nintendo-Version von "Teenage Mutant Ninja Turtles" ist zwar nicht so schlimm wie die Amiga-Umsetzung, weist aber ebenfalls einige grobe Schnitzer auf. Schon nach wenigen Spielminuten ist mir das unglaublich nervige Flackern der Sprites und — komischerweise — der Anzeigenleiste am unteren Bildschirm-

Geht so



rand aufgefallen. Nach Meisterwerken von Konami "Hier-wird-nicht-geflackert"-Reihe wie z.B. "Salaman-der" erstau mir dieser Lapsus ziemlich. Teenage Turtles bleibt dadurch zwar spielbar, läuft allerdings nie zur Hochform auf. Es bleibt ein nettes Action-Adventure mit Kampfsport-Einschlag.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ultra/Konami, Zirk-Preis: 100 Mark

NINTENDO

Grafik: 52% Sound: 55% POWER-WERTUNG: 57%

R. Schuster Computer

Computer-Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5 1/4

Amiga	AtariST	PC5 1/4	Amiga	AtariST	PC5 1/4
3D Helicopter*		58.90	Off Shore Warrior	66.90	51.90
689 Attack Submarine*		58.90	Oil Imperium*	59.90	58.90
A.B.F.	51.90	53.90	Operation Neptune	65.90	55.90
Action Fighter	72.90	72.90	Okolopolis*		155.90
African Raiders/Dakar 69*	53.90	53.90	Prates		73.90
American Icehockey*	69.90	69.90	Police Quest*	76.90	69.90
Archipelagos	77.90	77.90	Police Quest 2*		76.90
Baal*	54.90	57.90	Pool Of Radiance*	42.90	42.90
Balance of Power*		83.90	Populous Data Disk	66.90	69.90
Balance of Power 1990*	69.90	72.90	Purple Saturn Day*	65.90	43.90
Bar Games*		76.90	Quest For Time Bird	72.90	72.90
Bard's Tale 1*		77.90	R-Type	76.90	68.90
Bard's Tale 2	69.90	69.90			
Batman The Movie	77.90	57.90			
Battlehawks 1942*	59.90	69.90	Red Lightning	86.90	86.90
Battletech*	76.90	77.90	Red Storm Rising*		69.90
Billiard Sim. DT.	65.90	65.90	Rich Dangerous	72.90	72.90
Bio Challenge	65.90	65.90	Roger Rabbit*	61.90	61.90
Bionic Commando*	69.90	51.90	Running Man	73.90	73.90
Blood Money	69.90	72.90	RVP Honda	73.90	73.90
Bloodwych*	77.90	77.90	Silphhead*		87.90
Boulderdaah 1		28.90	Smicity	89.90	73.90
Boulderdaah 2		28.90	Skew*	51.90	51.90
Bosenfeind*	77.90	77.90	Space Ace	122.90	122.90
Buffalo Bill W.W.			Space Max		107.90
Rodeo Games	76.90	54.90	Space Quest 1*	76.90	54.90
Bundesliga Manager	54.90	54.90	Space Quest 2*	76.90	54.90
California Games*	51.90	54.90	Space Quest 3*	101.90	87.90
Carrier Command*	73.90	73.90	Stadt der Löwen	109.90	
Chamonix Challenge		72.90	Star Command*	82.90	86.90
Chessmaster 2100*		72.90	Star Trek 4*	73.90	99.90
Chessplayer 2150	69.90	69.90	Star Trek 5*		77.90
Chuck Yeagers Adv. Fl. T. 2.0*		88.90	Star Trek EGA-AT	77.90	77.90
Circus Attraktions*	59.90	59.90	Summer Edition*	69.90	69.90
Crazy Cars 2*	69.90	54.90	Teenage Queen*	53.90	53.90
Curse of the Azure Bonds		87.90	Test Drive 2*	77.90	77.90
Daily Double Horse Racing	57.90	57.90	Test Drive 2 Sc. California*	35.90	35.90
Double Dragon 2	72.90	54.90	Test Drive 2 Sc. Mules Cars	35.90	35.90
Dragons Of Flame	73.90	73.90	Test Drive 2 Sc. Super Cars*		35.90
Dungeon Master	76.90	76.90	The Curse Of The		85.90
Dungeon Master Editor	29.90	29.90	Azure Bonds		69.90
Elite	73.90	72.90	Thunderchopper*	73.90	73.90
Emmanuelle*	53.90	53.90	Tom and Jerry 2	57.90	57.90
Espionage	58.90	58.90	Toobin*		73.90
F-15 Strike Eagle 2*	69.90	69.90	Ufo*		107.90
F-16 Combat Pilot*	69.90	69.90	Ultima 5		69.90
F-16 Falcon*	67.90	76.90	Ultima Trilogy		69.90
F-16 Falcon AT/EGA Version		109.90	Universal Military Scenery 1	39.90	39.90
F-16 Falcon Mission Disk	62.90	62.90	Universal Military Scenery 2		39.90
F-19 Stealth Fighter*	87.90	89.90	Universal Military Sim.	73.90	73.90
F.O.T.	82.90	107.90	Wall Street Wizard*	39.90	39.90
Fearful Adv.			War in Middle Earth	58.90	58.90
Ferrari Formula 1*		77.90	Wasteland		69.90
Fighter Bomber	67.90	62.90	Wasteland	76.90	76.90
Fighting Soccer	77.90	58.90	Wayne Gretzky Hockey	76.90	76.90
Flight Simulator 2	112.90	112.90	Winter Edition*	51.90	51.90
Flight Simulator 4*		166.90	Xenon 2 Megablaster*	77.90	77.90
Flight S. Disc 1 Texas*	42.90	42.90	Yuppies	77.90	77.90
Flight S. Disc 2 Arizona*		42.90	Zak MacCracken*	77.90	77.90
Flight S. Disc 3 California*		42.90			
Flight S. Disc 4 Washington*		42.90			
Flight S. Disc 5 Utah*		42.90			
Flight S. Disc 6 Kansas*		42.90			
Flight S. Disc 7 Florida*	42.90	42.90			
Flight S. Disc 8*	42.90	42.90			
Flight S. Disc 11 Michigan*	42.90	42.90			
Flight S. Disc Hawaiian Odis*	42.90	42.90			
Flight S. Disc Japan	42.90	42.90			
Flight S. Disc San Francisco*		42.90			
Flight S. Disc	42.90	42.90			
Football Manager 2 mit					
Expansion Kit	54.90	54.90			
Freddys Big Top O Fun	72.90	69.90			
Fugger	53.90	53.90			
Galactic Conqueror	66.90	54.90			
Gazza's Super Soccer	73.90	73.90			
Ghostbusters 2	73.90	73.90			
Ghostbush*	76.90	76.90			
Harley Davidson*	73.90	73.90			
Heroes Of The Lance	69.90	69.90			
Heroes Quest*		129.90			
Hillfarr*	73.90	73.90			
Hostages*	69.90	69.90			
Indiana Jones Adventure*	77.90	77.90			
Indiana Jones The					
Last Crusade	54.90	54.90			
Jack Nicolas Golf*	89.90	73.90			
Jack Nicolas Golf Curses No. 1*	39.90	39.90			
Jagd auf Roter Oktober	77.90	77.90			
Jeanne D'Arc	61.90	51.90			
Jet Fighter EGA*		115.90			
Kaiser	118.90	121.90			
Kampf um die Krone		61.90			
Kennedy Approach	73.90	73.90			
Kick Off	61.90	51.90			
Kings Quest 1/2/3*	107.90	107.90			
Knight Quest 4*	89.90	107.90			
Knight Force*	73.90	73.90			
Legend Of Djai*	83.90	53.90			
Leisure Suit Larry*	58.90	58.90			
Leisure Suit Larry 2*	107.90	67.90			
Leisure Suit Larry 3*		129.90			
Lizens zum Töten*	51.90	51.90			
Lombard Rac Rally*	73.90	73.90			
Lords Of The Rising Sun	87.90				
Manhunter Ny*	87.90	87.90			
Manhunter San Francisco*	89.90	89.90			
Maniac Mansion*	81.90	81.90			
Menace*	73.90	73.90			
Microprose Soccer	73.90	73.90			
Might And Magic		83.90			
Milennium 2.2	76.90	76.90			
Mr. Hell	72.90	72.90			
Murder in Venice*	69.90	69.90			
Nebulus		76.90			
New Zealand Story	77.90	58.90			
Night Raider*	58.90	58.90			

Spiele für CPC

	Diak.	Cass.
Action Fighter	45.90	29.90
Afterburner	44.90	31.90
Arctar: Power	49.90	
Batman The Movie	44.90	31.90
Buffalo Bill W. Rodeo Games	44.90	31.90
California Games	37.90	28.90
Carrier Command	54.90	
Christmas Collection	54.90	39.90
Chuck Yeagers Advanced	42.90	
Flight Trainer	41.90	28.90
Crazy Cars 2	45.90	
Das Reich	44.90	28.90
Dragon Ninja	43.90	28.90
Emlyn Hughes Soccer	43.90	28.90
Epya (The World Games)*	51.90	28.90
Expansion Kit F. Footb. Man. 2	29.90	22.90
Fighting Soccer	44.90	31.90
Fists in Throates	39.90	28.90
Flight ACE	57.90	28.90
Football Manager 2	43.90	28.90
Game, Set & Match 2	54.90	39.90
Gazza's Super Soccer	45.90	28.90
Ghostbusters 2	45.90	31.90
Giants Compilation	57.90	39.90
Heroes Of The Lance	41.90	28.90
Jagd auf Roter Oktober	54.90	41.90
Karate ACE	39.90	41.90
Last Ninja 2	43.90	39.90
Leaderboard Par 3	59.90	
Lizens zum Töten	39.90	28.90
Microprose Soccer	59.90	39.90
Mr. Hell	42.90	28.90
New Zealand Story	44.90	31.90
Night Rider	45.90	28.90
Out Run	41.90	28.90
Pirates 5128	57.90	
Purple Saturn Day	39.90	28.90
R-Type	46.90	29.90
Raffles	59.90	28.90
Rich Dangerous	43.90	28.90
Run The Gauntlet	44.90	31.90
Running Man	45.90	
Silkworm	45.90	28.90
Skew*	41.90	28.90
Soccer Spectacular	59.90	39.90
Soccer Squad	45.90	28.90
Space ACE	43.90	39.90
Summer Edition	43.90	28.90
Supreme Challenge	48.90	39.90
Ten Great Games 3	43.90	39.90
Ten Mega Games	43.90	39.90
The Real Ghostbusters	44.90	29.90
The Scoul Steps Out	32.90	
Wec Le Mans	44.90	31.90
Winter Edition	41.90	

Hardware auf Anfrage.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch

R. Schuster Computer
Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (02305) 3770 · 4620 Castrop-Rauxel

Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.

Geschäftzeiten: Montag - Freitag 9:00-19:00 Uhr, Samstag 9:00-13:00 Uhr
Versand nur per NN zuzügl. 8,00 DM Versandkosten oder Vorkasse auf Postgkto.-Kto. Nr. 69422-460
Postgkto Dortmund zuzügl. 6,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zuzügl. 12,00 DM
Neueste kpl. Softwareliste bei jeder Bestellung kostenlos oder gegen frankierten Rückumschlag



Liebling, das Spiel ist geschrumpft (Sega)



Da fährt er wieder, der Renn-Held aus "Out Run" (Sega)

SCHRUMPF-SPIELE

World Games

Es kommt nicht oft vor, daß japanische Firmen in Sachen Spielideen "fremdgehen". "World Games" ist einer der wenigen Computerspiel-Klassiker, die ihren Weg auf eine japanische Konsole gemacht haben. Leider hat das Programm unterwegs Federn gelassen, denn anstatt der bekannten acht Disziplinen können auf dem Sega Master System nur vier gespielt werden.

Bis zu vier Personen dürfen bei den ungewöhnlichen Sportarten an den Start gehen. Bei "Barrel Jumping" geht es darum, auf Schlittschuhen über eine beachtliche Anzahl von Fässern zu springen. Je mehr Geschwindigkeit beim Anlauf per Joypad er-

zielt wird, desto größer sind die Chancen. Etwas mehr Feingefühl braucht man beim "Bull Riding". Auf dem Rücken eines wilden Stieres, wo man möglichst lange verweilen sollte, geht's nämlich ganz schön turbulent zu. Nicht weniger schwierig ist das "Log Rolling". Nur wer einen guten Gleichgewichtssinn besitzt, der bekommt beim Baumstamm-Balancieren im Wasser keine nassen Füße. Schließlich tritt man nach alter schottischer Tradition zum Baumstamm-Weitwerfen, dem "Caber Toss" an. Ein guter Anlauf, dem eine eleganter Wurf aus der Hüfte folgt, sind das A und O. Ähnlich wie bei "California Games" kann jede Disziplin einzeln geübt werden. mg

Wie bitte? Nur vier Disziplinen? Was ist bloß mit Sega los? Bescherten sie uns mit "California Games" noch eine erstklassige Umsetzung, haben sie bei "World Games" wieder mal geschlampt. Das ist um so tragischer, da

Na ja...



sich die vier vorhandenen Sportarten sehr gut spielen und nichts von den Qualitäten des Computer-Originals einge-

büßt haben. Neckische Animation hier, ein paar Gags dort und eine intelligente Joypad-Steuerung — vor allem mit mehreren Personen macht World Games Laune. Die Grafik ist hübsch, sogar die Musik kann man sich an- hören. Wer California Games mochte, der wird zwar etwas fluchen, aber dennoch seinen Spaß mit World Games haben.

MEHR OUT ALS BATTLE

Battle Out-Run

Der blonde Sonny-Boy aus "Out-Run" ist wieder unterwegs. Er tauschte seinen roten Testarossa-Flitzer gegen ein gepanzertes Wägelchen ein, mit dem er in diesem Modul auf Verbrecher-Jagd geht. Die Spielregeln sind einfach: Der Gegner muß so oft gerammt werden, bis sein Wagen liegenbleibt. Harmlose Verkehrsteilnehmer erheben dabei ebenfalls Anspruch auf den Highway. Die sollte man tunlichst nicht rammen. Für jeden Straßenabschnitt hat man nur begrenzt Zeit zur Verfügung, bis man den Schurken hat.

Während der Fahrt hat man nach bester "Knight Rider"-Manier die Gelegenheit, seinen Wagen mit besseren Reifen, Motoren,

Chassis oder Karosserie auszurüsten. Man fährt einfach in einen mit offenen Heck-Klappen dahinbrausenden Truck ein, und schon werden die gewünschten Teile ersetzt. Außerdem erhält man hier einen Nitro-Zusatz fürs Benzin, womit der Wagen besonders schnell wird. Hier ist natürlich nichts umsonst, und die Ersatz-Teile müssen gegen teures Geld gekauft werden. Man erhält sie als Belohnung, wenn ein Straßen-Rowdie erwischte wurde. Als Startkapital stehen 3000 Dollar zur Verfügung. Neun verschiedene Strecken in verschiedenen Gegenden der USA muß man bei Battle Out-Run verkehrssicher machen. hf

Die Idee, einen Nachfolger zum Super-Rennspiel "Out Run" zu programmieren, ist naheliegend. Allerdings muß man dabei genausoviel Sorgfalt wie beim ersten Spiel walten lassen, sonst wird das nichts. Und ge-

Geht so



nau das fehlt bei Battle Out-Run: Die harmlosen Verkehrsteilnehmer driften zu konfus über die Straße. Das kostet

Zeit, genauso, wenn man den völlig unverständlich platzierten Ölflecken und Hindernissen auf der Straße ausweichen muß. Für den eigentlichen Gegner muß man sich dann schon arg beeilen. Sega plant wohl mit solchen Modulen die Anhänger des Master Systems zu vergraulen. Der Anfang ist bereits gemacht.

STECKBRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM

Grafik: 76% Sound: 71% POWER-WERTUNG: 70%

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM

Grafik: 29% Sound: 38% POWER-WERTUNG: 31%

The Games
is Games



Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz
Tel.. 02606 / 331 u. 323

Nintendo

Super Mario Kalender
Amerikanische Ausführung, englische Texte



34.94

Reinigungs-Set



49.94

Nintendo

Mega Man	87,94
Wizard & Warriors	87,94
Tiger Heli	87,94
Stadium Events	87,94

SEGA

Spellcaster II	124,94
Curse	124,94
Forgotten World	124,94
Golden Axe	124,94
Tatsujin	124,94
Herzog Zwei	124,94
Super Masters Golf	124,94



Bullfight	104,94
Gingen	104,94
Knight Rider Special	114,94
Shinobi	104,94
Volfiev	104,94
Heavy Unit	114,94
F-1 Triple Battle	104,94

CD-Spiele

Red Alert	124,94
Rom Rom Baseball	124,94
Side Arms Special	124,94

Nintendo ist das eingetragene Warenzeichen der Nintendo Co. Ltd. Sega ist das eingetragene Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd.



VIDEO-SERVICE



VHS-SPIELEDEMO FÜR PC-ENG. UND MEGA-DRIVE JE 24,- DM.

PC-ENGINE RGB *	...379,-	MEGA-DRIVE+ISP *	...429,-
PC-ENG. RGB NEU +SP *	...439,-	ATOMIC ROBO KID	...119,-
ATOMIC-ROBO-KID	...107,-	GOLDEN AXE	...119,-
KNIGHT RIDER SPECIAL	...104,-	HERZOG ZWEI	...119,-
PC-KID	...104,-	SUPER SHINOBI	...119,-
HEAVY UNIT	...109,-	SUPER HANG-ON	...119,-
VOLFIED	...104,-	SUPER MASTER GOLF	...119,-
F1-TRIPLE BATTLE	...104,-	WORLD CUP SOCCER	...119,-
DORAEMON	...89,-	ALLE WEITEREN SPIELE	119,- !!

NINTENDO

TRACK-FIELD II	...104,90	SUPER MARIO 2	...89,90
DOUBLE DRIBLE	...89,90	MEGA MAN	...87,90

SEGA MASTER-SYSTEM

GHOSTBUSTER	...79,-	ALEX KID III	...69,-
WONDERBOY 3	...74,-	SHANGHAI	...67,-

AMIGA

PC

INDIANA JONES ADV	...67,90	THEIR FINEST HOUR	...79,90
NEW ZEALAND STORY	...64,90	POPULOUS	...67,90
BIO-CHALLENGE	...62,90	ÖKOPOLY	...129,90
SILKWORM	...54,90	BLOCK OUT	...69,90
XENON II	...62,90	COLONELS BIQUEST	...109,90

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN AN.

DIE MIT * GEKENNZ. GERÄTE SIND OHNE FTZ-NR. UND VDE PRÜFUNG.
VERSAND PER NN. 8.-DM. BEI VORK. 4.-DM. PREISÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.



THEO KRANZ-VERSAND

EUßENHEIMERSTR.54 8782 KARLSTADT



24 STUNDEN TELEFON-HOTLINE: 09353/ 3317

SOFT-DISCOUNTER · Schneider + Pa. · Zehnthof 212 · 4300 Essen 13 · Tel. 0201 - 594225

NEUHEITEN

	AMIGA	ATARI	ST
BEVERLY HILLS COP	59,95	54,95	54,95
CHASE HQ	59,95	54,95	54,95
DR. DOOMS REVENGE	54,95	54,95	54,95
FIGHTER BOMBER	69,95	54,95	54,95
FIRST PERSON PINBALL	54,95	54,95	54,95
FUTURE WARS	59,95	54,95	54,95
GHOSTBUSTERS 2	59,95	54,95	54,95
GHOSTS AND GHOSTS	59,95	54,95	54,95
HELLRAIDER	59,95	54,95	54,95
IT CAME F.T. DESERT	69,95	54,95	54,95
MOONWALKER	59,95	54,95	54,95
NINJA WARRIORS	59,95	54,95	54,95
OPERATION THUNDERB.	59,95	54,95	54,95
SPACE ACE	89,95	54,95	54,95
SWITCHBLADE	59,95	54,95	54,95
WINNERS	69,95	54,95	54,95

SONDERANGEBOTE

	AMIGA	ATARI	ST
AFTERBURNER	39,95	29,95	29,95
ARCHEPILAGOS	39,95	39,95	39,95
BATMAN - THE MOVIE	49,95	49,95	49,95
CHARIOTS OF WRATH	49,95	49,95	49,95
CUSTODIAN	19,95	19,95	19,95
CYBERNOID II	19,95	19,95	19,95
DETECTIVE	39,95	39,95	39,95
EMPERORS OF MINE	19,95	19,95	19,95
EXOLON	34,95	34,95	34,95
HOLLYWOOD POKER PRO	34,95	34,95	34,95
INDOOR SPORTS	34,95	34,95	34,95
JOAN OF ARC	34,95	34,95	34,95
LICENCE TO KILL	39,95	39,95	39,95
MORTVILLE MANOR	29,95	29,95	29,95
NETHERWORLD	19,95	19,95	19,95
PAC MANIA	44,95	44,95	44,95
PREMIERE COLLECTION	39,95	39,95	39,95
QUADRALIEN	39,95	39,95	39,95
RAIDER	39,95	39,95	39,95
RED HEAT	24,95	24,95	24,95
RICK DANGEROUS	44,95	44,95	44,95
RUNNING MAN	44,95	44,95	44,95
SARON	44,95	44,95	44,95
SPEEDBALL	44,95	44,95	44,95
STARRAY	39,95	39,95	39,95
SUPERLEAGUE SOCCER	19,95	19,95	19,95
TECHNOCOP	19,95	19,95	19,95
THUNDERBIRDS	34,95	34,95	34,95

AKTUELL

	AMIGA	ATARI	ST
AMIGA GOLD HITS	59,95	54,95	54,95
BLOOD MONEY	59,95	54,95	54,95
BLOODWYCH	59,95	54,95	54,95
BUFFALO BILL'S	59,95	54,95	54,95
CHAMBERS OF SHAO LIN	59,95	54,95	54,95
CRAZY CARS II	59,95	54,95	54,95
DUNGEON MASTER IMEG	59,95	54,95	54,95
DUNGEON MASTER EDIT	34,95	34,95	34,95
ELITE	69,95	64,95	64,95
F-16 FALCON	79,95	64,95	64,95
F-16 MISSION DISK	54,95	54,95	54,95
INDIANA JONES ADV.	54,95	54,95	54,95
KICK OFF	44,95	44,95	44,95
NEW ZEALAND STORY	54,95	54,95	54,95
NORTH & SOUTH	59,95	59,95	59,95
PASSING SHOT	54,95	54,95	54,95
PERSONAL NIGHTMARE	64,95	64,95	64,95
POPULOUS	34,95	34,95	34,95
POPULOUS ZUSATZ DISK	59,95	59,95	59,95
POWERDRIFT	59,95	59,95	59,95
POWERDROME	54,95	54,95	54,95
PRO TENNIS TOUR	59,95	59,95	59,95
QUARTZ	54,95	54,95	54,95
R-TYPE	54,95	54,95	54,95
RVF HONDA	54,95	54,95	54,95
SILKWORM	44,95	44,95	44,95
STRIKER	49,95	49,95	49,95
TEST DRIVE II	59,95	59,95	59,95
TOOBIN	59,95	59,95	59,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY	54,95	54,95	54,95
XENON II MEGABLAST	59,95	59,95	59,95

IBM-PC

	5 1/4	3 1/2
AIRBOURNE RANGER	64,95	64,95
BABY	64,95	64,95
BATTLEHAWKS 1942	64,95	64,95
BUFFALO BILL'S...	64,95	64,95
CRAZY CARS II	64,95	64,95
F-15 STRIKE EAGLE II	84,95	84,95
F-16 COMBAT PILOT	64,95	64,95
F-16 FALCON	84,95	84,95
F-19 STEALTH FIGHTER	69,95	69,95
LEISURE SUIT LARRY 2	79,95	79,95
MINI PUTT	29,95	29,95
SPACE QUEST	59,95	59,95
VIRUS	64,95	64,95
ZAK McCRACKEN	64,95	64,95

Bestellservice von:

Mo - Fr. 8.00 - 12.00 Uhr
13.00 - 18.00 Uhr

48 Std. - Lieferservice

Porto + Verpack. 4,- DM

große Lagerhaltung

über 1500 Produkte
Im Angebot

Preisliste anfordern für:

Amiga

Atari ST

C 64/128

PC

0201-
594225

COMPUTER MARKT

Reinhard Schröder Telefon: 02 51/53 27 71
Frie-Vendt-Strasse 16 Telefax: 02 51/53 28 42
4400 Münster Btx: 02 51 53 28 42

No-Name Disk.
3 1/2", 2DD 10 Stck. **16,95**

No-Name Disk.
3 1/2", HD 10 Stck. **39,95**

No-Name Disk.
5 1/4", HD 10 Stck. **16,95**

Atari Farbmonitor
SC 1224 **599,-**

Atari
30 MB-Megafile **889,-**

Epson Drucker
LQ 550 **875,-**

Laufwerk 3 1/2"
für St oder Amiga
(anschlußfertig!) **229,-**

Amiga 500 Speicher-
erweiterung, 512 KB,
abschaltbar, Uhr **219,-**

Andere Artikel auf Anfrage!!!

- Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.
- Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken.
- Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.
- Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.
- Händleranfragen erwünscht!

Golf

Mit dem Original "Golf" von Nintendo kann sich diese Version durchaus messen. Man kann verschiedene Schläger auswählen, die Schlagstärke ist verstellbar, und viele hübsch gestaltete Bahnen müssen durchspielt werden. Zudem tritt man mit diesem Modul gegen die Golf-Größen dieser Welt an. Spiel für Spiel muß man sich in der Golf-Weltrang-Liste nach oben arbeiten. Das Modul kann man allein oder zu zweit spielen. *hf*

Hersteller: Bandai
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Sport

NINTENDO

Grafik: 66% Sound: 57%

POWER-WERTUNG: 72%



Knight Rider Special

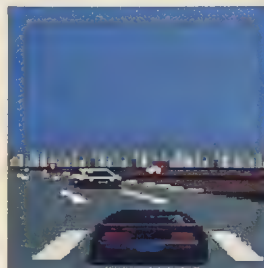
Dieses Spiel haben Michel Knight und sein schneiker schwarzer Computer-Wagen nicht verdient. Man fährt auf der Straße dahin und versucht, möglichst keine harmlosen Verkehrsteilnehmer zu rammen. Ruckeliges Scrolling und ein schlechtes Fahrgefühl machen das Spiel zu einer absoluten Katastrophe. *hf*

Hersteller: Pack-In-Video
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rennspiel

PC-ENGINE

Grafik: 43% Sound: 48%

POWER-WERTUNG: 26%



Wizards & Warriors

Das Spielprinzip von "Wizard & Warriors" ist denkbar einfach: Hüpfen, sammeln, Feinde plätten, Punkte scheffeln. Mit einem Rittersprite hangelt Ihr Euch durch ein rundes Dutzend Levels voller Monster und Extras. Auf den ersten Blick sieht Wizard & Warriors recht öde aus, aber der Spaß kommt beim Spielen. Tolle Grafik, witzige Extras und ein guter Sound entschädigen für das altbackene Spielprinzip. *mh*

Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action

NINTENDO

Grafik: 77% Sound: 73%

POWER-WERTUNG: 68%



16 BIT VIDEO GAMES

Das Videospiel-Fachgeschäft im Ruhrgebiet:

**NEC PC Engine
Sega Mega Drive**

**Atari Lynx New
Nintendo Game Boy**

Durch großen Lagerbestand alle Neuheiten kurzfristig lieferbar!
In unserem Angebot auch der neue 32 Bit Super-Rechner:

Fujitsu FM-Towns

16 Bit, Homberger Str. 72, 4130 Moers 1 (bei Duisburg), Versand Tel.: 02841/21118

Robowarrior

Die Anleitung macht Appetit auf ein interessantes Spiel: leider nur ein Strohhalm. "Robowarrior" ist ein simples Action-Adventure, das sich größtenteils auf langweiliges Freisprengen und Aufheben von Gegenständen beschränkt. Die grauen Zellen können währenddessen auf Pause-Modus geschaltet werden. Robowarrior hat keine haarsträubenden Fehler, es ist schlicht und einfach langweilig. *mg*

Doramon

"Doramon" ist eine zahnlose Mischung aus "Lode Runner" und "Pac-Man" ohne rechten Biß. Hudson Soft, hat hier tüchtig daneben gelangt. Ein paar Dutzend Level, in denen sich außer der Grafik leider kaum etwas ändert, sorgen für gepflegte Langeweile. Kleine Kinder, die auf leichte und unkomplizierte Spiele stehen, spricht Doramon am ehesten an. Gewieften Spiele-Freaks entlockt es nur ein müdes Lächeln. *mg*

Curse

Einen katastrophaleren Einstand als Fremdhersteller für Mega Drive-Software wäre für Micronet dank "Curse" gar nicht denkbar. Wie die Jungs mit so toller Technik ein so mieses Spiel auf die Beine stellen konnten, ist für mich ein Rätsel. Das Scrolling ruckelt, die Sprites quälen sich durch die Landschaft und mein Verstand signalisiert mir: Gerät sofort ausschalten. So grausam kann Software sein. *mg*

USA Pro Basketball

Bei "USA Pro Basketball" wählt man eines von acht US-Profi-Teams, bevor man gegen den Computer oder einen Mitspieler antritt. Jede Mannschaft hat andere Spieler mit individuellen Stärken und Schwächen. Diese taktische Note läßt sich aber kaum ausnutzen, da wegen der japanischen Anleitung vieles im Unklaren bleibt. Außerdem will mit den etwas zu großen Sprites kein rechter Spielfluß aufkommen. *hl*

Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 100 Mark (Modul)
Genre: Action-Adventure

NINTENDO

Grafik: 68% Sound: 60%

POWER-WERTUNG: 51%

Hersteller: Hudson Soft
Zirka-Preis: 100 Mark (Modul)
Genre: Geschicklichkeit

PC-ENGINE

Grafik: 62% Sound: 55%

POWER-WERTUNG: 52%

Hersteller: Micronet
Zirka-Preis: 130 Mark (Modul)
Genre: Action

MEGA DRIVE

Grafik: 24% Sound: 27%

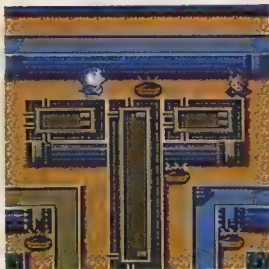
POWER-WERTUNG: 23%

Hersteller: Aicom
Zirka-Preis: 110 Mark (Modul)
Genre: Sport

PC-ENGINE

Grafik: 61% Sound: 39%

POWER-WERTUNG: 38%



Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Anatol Locker (all) — verantwortlich für den redaktionellen Teil

Redaktion: Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hf), Martin Gaksch (mg)

Redaktionsassistent: Ulrike Peters (289)

Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Rolf Boyke, Wolfgang Berns

Bildredaktion: Janos Feitler (Ltg.) Sabine Tennstedt, Roland Müller (Fotografie)

Titel: Electronic Arts

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Bursag (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Power Play Nr. 2 vom 1. Januar 1990.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 0PQ,

Telefon: 0044/13405058, Telefax: 0044/13419602

Israel: Baruch Schaefer, Haeschel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/562256

Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 2 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C.

Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710.

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeit-

schriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax:

042-415770, Telex: 862329 mch

USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415)

366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel.

0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: "Power Play" erscheint monatlich

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Ip Internationale Presse, Hauptstätter Straße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-110

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvert. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollestr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in Power Play erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

© 1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Ursula Berndt

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

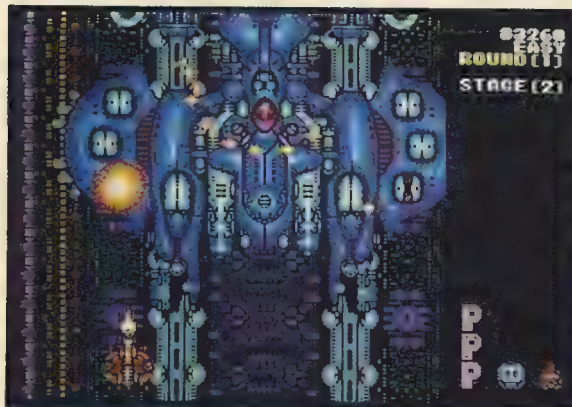
Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Nach "Thunderforce II" gibt's jetzt ein neues Action-Spiel für Mega Drive Flinkfinger-Künstler. Bei "Tatsujin", das mit dem Automaten "Truxton" identisch ist, fliegt man mit einem kleinen Raumschiff über eine fremde Landschaft in der Vogelperspektive und wird pausenlos von allen möglichen feindlichen Raumschiffen angegriffen. Am Anfang fliegen

Tatsujin

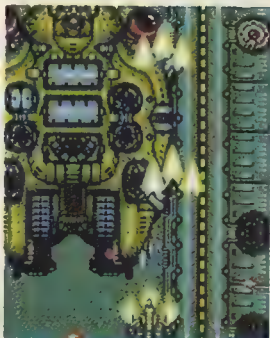
AUTOMATEN-SPIEL FÜRS MEGA DRIVE



Nur für Profis interessant: "Tatsujin" fürs Mega Drive

diese von oben herab und sind leicht zu treffen. Im Verlauf des Spiels werden die Angreifer aber immer dreister. Sie tauchen vom unteren Bildrand auf, hüpfen, schlittern und sausen in stetig wechselnden Formationen über den Bildschirm. Zum Glück schießen sie am Anfang kaum auf das Raumschiff. Doch dieser Vorteil wird in späteren Levels von gegnerischen Schuß-Kaskaden zerfetzt. Die Luftangreifer werden zudem von fest am Boden installierten Geschützen und Panzern unterstützt.

Normalerweise feuert der Gleiter mit roten Schüssen, die nach vorne auseinanderspritzen. Mit einem grünen Energie-Behälter, der von bestimm-



Der grüne Extra-Laser

ten Fieslingen bei einem Treffen hinterlassen wird, verwandelt sich die Waffe in einen La-

anwenden kann, hält sich der Spielreiz in Grenzen. Aber genau da ist der Haken. Wenn man nämlich diszipliniert auf Punkte spielt, wird man viel vorsichtiger. Dann entdeckt man, daß alle Gegner irgend-

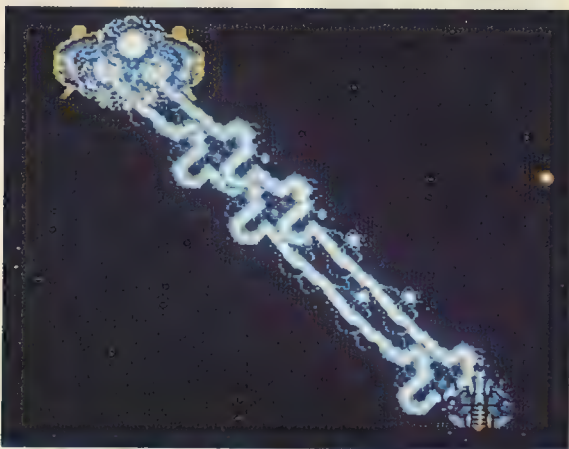
schiff-Verlust zu besiegen sind. Und dann bringt das Spiel wieder Spaß. Trotzdem ist Tatsujin verflucht schwer, weshalb sich nur erfahrene Spieler hier rantrauen sollten.



Hätte ich meinen ersten Spiel-Eindruck der Bewertung zugrundegelegt, sähe Tatsujin ziemlich schlecht aus. Ich dachte, es wäre halt nur wieder mal ein Ballerspiel, das zudem nicht allzu viel Neues bietet. Es ist halt ziemlich frustrierend, sich gerade die tollste Extrawaffe aufgebaut zu haben, nur um sie dann durch die kleinste unvorsichtige Bewegung wieder zu verlieren. Da man unendlich oft Continue



Die normale Schiffswaffe



Die Blitz-Waffe klammert sich am Gegner fest

Tatsujin kann man getrost als 3-Phasen-Spiel bezeichnen. Das hat nichts mit irgendeinem Waschmittel zu tun, sondern spiegelt in etwa meine verschiedenen Gemütszustände wieder. Nach den ersten Spielversuchen

war ich total begeistert (erste Phase); nachdem ich Tatsujin dank beliebig vieler Continues durchgespielt hatte, war ich enttäuscht, daß es "nur" fünf Levels hat (zweite Phase). Seitdem ich gezielt auf High-Score ohne Continue-Anwendung spiele, macht's wieder einen

Heidenspaß (dritte Phase).

Obwohl man es kaum glauben will, gibt es für jeden der zahlreichen Anfangs-, Zwischen-, Mittel- und Endgegner Angriffs-Strategien. Inzwischen schaffe ich die ersten zwei Level ohne Lebensverlust. Nur dumm, daß man bei totaler Bewaffnung des eigenen Schiffes, außer seinen eigenen Schüssen praktisch nichts mehr auf dem Bildschirm sieht. Noch ein Kritikpunkt: Musik sowie Soundeffekte sind für Mega Drive-Verhältnisse eine Frechheit.



STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 130 Mark

SEGA MEGA DRIVE

Grafik: 78%, Sound: 33%, POWER-WERTUNG: 77%

Seit einiger Zeit sorgen zwei neue Spiele-Konsolen aus Japan für Aufsehen. Die Geräte sind zwar offiziell in Deutschland noch nicht erhältlich, aber man sollte ein Auge darauf haben: Grafik, Sound und Spiel sind Klasse.



Die PC-Engine mit der wichtigsten Peripherie

Die nächste Generation

Wohin das Auge blickt, Grafik, Sprites und fließende Bewegungen. Musik, die aus einem Synthesizer nicht besser kommen könnte. Spielwitz und Action sind vom Feinsten. Wenn man's nicht wüßte, würde man auf einen sündhaft teuren Spielautomaten tippen. Quelle des Spiel-spaßes sind jedoch zwei relativ kleine Videospiel-Konsolen, die in Japan schon einige Zeit verkauft werden. Auch in Deutschland sorgen die "PC-Engine" und das "Mega Drive" für Aufsehen. Seit einige Versandhändler die Geräte direkt aus Japan importieren, können sich auch deutsche Spieler die Traum-Konsolen zulegen.

PC-Engine

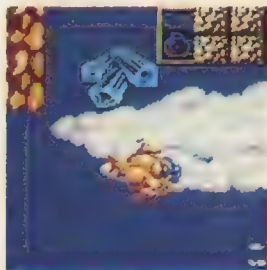
Die PC-Engine von NEC wurde Ende 1987 in Japan der Öffentlichkeit vorgestellt. Der Laie staunt, und der Fachmann wundert sich, was Technik-Wissen zustande bringen kann: Das Gerät ist quadratisch und gerade so groß wie ein tragbarer CD-Spieler. Noch erstaunlicher sind die Spiele-Module, die sich wie bei Nintendo und Sega austauschen lassen: Sie sind nicht viel größer als eine Scheck-Karte, können aber bis zu 512 KByte speichern. Mitsubishi, der Herstel-

ler dieser sog. Hu-CARDS, macht's möglich. Spätere Versionen sollen bis zu 8 MByte ROM enthalten, dazu müssen jedoch die allgemeinen Chip-Herstellungs-Preise unter erträgliche Grenzen sinken.

Der PC-Engine beigelegt ist ein Joypad, auf dem wie bei Nintendo ein Steuerkreuz und vier Knöpfe installiert sind. Zwei der Knöpfe sind Feuerknöpfe, mit den anderen beiden wird das Spiel gestartet ("Run"), der Schwierigkeitsgrad eingestellt, oder anderes Nützliches am jeweiligen Spiel verändert ("Select"). Das Gerät besitzt zusätzlich einen Ausgang für den Monitor, einen Anschluß für die Stromversorgung und einen normalerweise mit einer roten Kappe vor Staub geschützten Stecker für Zusatzgeräte.

Von dem unscheinbaren Äußeren der PC-Engine sollte man sich nicht täuschen lassen. In ihrem Inneren verrichtet eine hochentwickelte Elektronik ihr Werk, die so manchen Spielautomaten alt aussehen läßt. Auf dem Bildschirm können gleichzeitig 32 Farben dargestellt werden, wobei diese aus einer Palette von 512 beliebig zusammengestellt werden. Sie bietet 64 Sprites, wobei jedes eine Größe von 8 x 8 Pixel hat. Die Bildschirm-Auflösung

beträgt 256 x 216 Pixel. Horizontales und vertikales Fein-Scrolling gehören zur Standard-Ausrüstung eines guten Telespiels. Der sechsstimmige Stereo-Synthesizer ist dagegen schon Luxus. Gesteuert wird das Ganze von einem 6502-ähnlichen Mikroprozessor, der mit 7,16 MHz getaktet

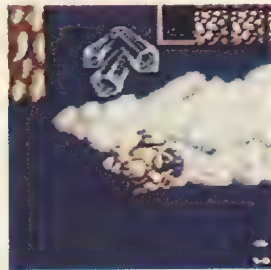


Die RBG-Engine liefert ein gestochenes scharfes Bild

wird. Der gleiche Prozessor also, der im C 64 steckt — allerdings fast achtmal so schnell. All das steckt in dem kleinen Gehäuse. Möglich wurde diese Leistung, hinter der sich jeder Heimcomputer verstecken kann, durch nur drei hochentwickelte Chips von NEC, die im Inneren der PC-Engine ihre Arbeit verrichten. Gerüchten zufolge wollte NEC eigentlich gar kein Telespiel entwickeln, son-

dern nur demonstrieren, was man mit NEC-Chips alles machen kann. Dabei kam mehr als Nebenprodukt dieses Super-Telespiels heraus.

Diese Firma sorgte auch dafür, daß gleich zu Beginn für die PC-Engine einige phantastische Spiele erhältlich waren. So gab es sofort das aus der Spielhalle bekannte "Galaga '88", "R-Type" (POWER-PLAY berichtete Ausgabe 10/88) sowie das "World Court Tennis". Die Spiele waren Eins-zu-eins-Umsetzungen der Automaten-Originale und überzeugten sofort durch Grafik, Sound und Spielgefühl. Inzwischen ist die PC-Engine in Japan über zwei Millionen Mal verkauft worden, eine Zahl, von der deutsche Computer-Hersteller in einem Zeitraum von zweieinhalb Jahren nicht mal zu träumen wagen. Rund sechzig Spiele gibt es zu kaufen, ein Ende der Spieleflut ist nicht abzusehen. In Japan gibt es sogar ein Magazin, das "PC-Engine Fan", das sich ausschließlich mit der PC-Engine befaßt. In jedem Monat kommen um die fünf neue Spiele auf den Markt. Von Action-Spielen, über Sport-spiele und Rennsimulationen



Auf dem Fernsehgerät werden die Farben etwas verwässert

bis hin zu Rollenspielen gibt es alles, was das Spielerherz begehrt.

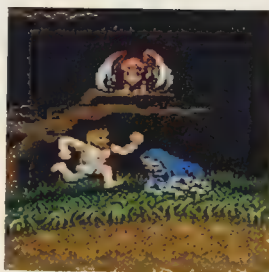
Wer das Gerät kaufen will, sollte beachten, daß es die PC-Engine nur als Importgerät gibt. Dadurch sind die Anleitungen der Engine sowie die Spielanleitungen und die Texte in den Spielen fast alle in japanischer Sprache geschrieben. Bei Action-Spielen macht das fast nichts — ballern ist in-

ternational. Schwierig wird's jedoch bei Rollenspielen oder Action-Adventures, in denen man während des Spiels eventuell den einen oder anderen Tip bekommt. Da nur wenige der japanischen Sprache mächtig sind, dürften die Hinweise für viele nicht lesbar sein. Unsere Tabelle gibt Auskunft darüber, welche Spiele man unbesehen kaufen kann, und bei welchen man sich lieber vorher einem Japanisch-Intensivkurs zuwenden sollte.

Es gibt noch weitere Probleme. Zum einen wird in Japan ein anderes Fernseh-System verwendet als in Deutschland (NTSC statt PAL), zum anderen kann man den Netztrafo mit den bundesdeutschen "Otto-Normal-SchuKo-Dosen" nicht verwenden. Letzteres Problem wird von allen deutschen Importeuren so gelöst, daß sie den original PC-Engine-Adapter gegen ein deutsches Gerät austauschen.

Bei der Fernseh-Norm wird's schon schwieriger, weshalb zwei PC-Engine-Versionen angeboten werden. Zum einen wird nicht die originale japanische PC-Engine verkauft, sondern ein Umbau mit einem PAL-Emulator, der ein normales PAL-Signal liefert. Dieses Gerät wird als PAL-Engine verkauft und kann ohne Probleme an alle Fernsehgeräte angeschlossen werden. Wer einen Farbmonitor für seinen Heimcomputer besitzt, der einen RGB-Eingang hat, oder dessen Fernsehgerät sowieso mit einem RGB-Eingang ausgestattet ist (SCART-Anschluß), kann sich eine PC-Engine mit nachträglich eingebautem RGB-Ausgang zulegen. Dieses Gerät liefert ein wesentlich schärferes Bild als die PC-Engine mit PAL-Ausgang. Die RGB-Engine hat noch zwei weitere Vorteile: Man mag es nicht für möglich halten, aber die Programme laufen auf der PAL-Engine langsamer ab,

was mit der deutschen PAL-Norm zusammenhängt. Das bemerkt man allerdings nur, wenn man einmal ein Spiel auf einer RGB-Engine und auf einer PAL-Engine gespielt hat. Dann jedoch kann der Unterschied schon nervtötend sein. Zudem stellt die PAL-Engine das Bild etwas gequetscht dar und nutzt die Bildschirmfläche nicht aus, so daß man ähnlich wie beim Amiga in der unteren Bildschirmhälfte einen schwarzen Balken sieht. Die RGB-Engine nutzt den kompletten Bildschirm. Man sollte sich vor dem Kauf gut überlegen, welches Gerät man sich zulegt und ob man später nicht doch den RGB-Ausgang haben will. Sonst sollte man bei den Händlern nachfragen, ob diese nachträglich den RGB-Ausgang nachrüsten.



Auch das RGB-Bild des Mega Drive ist sehr gut

Übrigens unterscheidet sich die RGB-Engine des "Computershop Gamesworld" von allen anderen Geräten. Diese hat nämlich einen RGB-Ausgang, der dem Anschluß des Amiga-Heimcomputers ähnelt. Allerdings liefert diese Engine-Version im Vergleich zu den übrigen Geräten ein wesentlich dunkleres Bild, so daß man den Kontrast-Regler des Monitors weit aufdrehen muß. Dieser Nachteil wird mit einem (separat zu bestellenden) Colour-Booster wieder ausgeglichen. Alle anderen Versionen haben



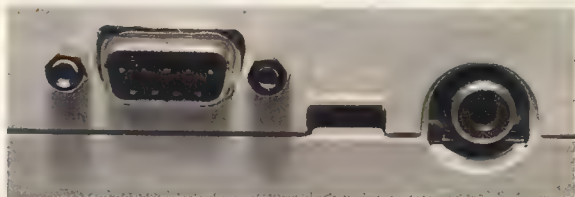
Das Mega Drive und der Master-System-Adapter



Ohne Einschränkungen gut: das Fernsbild des Mega Drive

wenigsten Spiele den Adapter aus.

Als nächstes gibt es den "Backup-Booster", mit dem Spielstände gespeichert werden. Sehr sinnvoll ist das bei Spielen mit Paßwort-Abfrage. In dem Fall wird das Paßwort im Backup-Booster gespeichert, und man muß nichts mehr eintippen. Auch hier müssen die Spiele für den Booster vorge-sehen sein. Der Booster wird hinten auf die PC-Engine aufgesteckt.



Der RGB-Anschluß der Engine wurde in Deutschland eingebaut

ein normales Bild. Eine weitere Besonderheit sind die vielen schon erhältlichen und angekündigten Zusatzgeräte für die PC-Engine. Sinnvollstes Gerät ist ein vernünftiger Joystick, da sich wohl nicht jeder Spieler mit dem Joypad anfreunden kann (nach kurzer Eingewöhnungszeit spielt sich's damit allerdings hervorragend). Ein richtig massiver Joystick mit stufenlosem Dauerfeuer, das für beide Knöpfe getrennt einstellbar ist, stellt der "XE-1 Pro" dar. Zusätzlich lassen sich an diesen vier weitere Joypads anschließen, so daß bis zu fünf Spieler an einem Spiel mitwirken können. Diesen Anschluß gibt es auch separat als "5-Player-Adapter" zu kaufen. Allerdings nutzen bisher die

Das interessanteste Gerät ist sicherlich das CD-ROM-Laufwerk für die PC-Engine, für das spezielle CD-Spiele erhältlich sind. Es kann außerdem als normaler CD-Player benutzt werden. Die Spiele bestechen durch ihre Menge an Grafik und die tolle Musik, die direkt von der CD abgespielt wird.

Außerdem ist in das CD-ROM der Backup-Booster eingebaut. Spiele auf CD sind bisher noch rar, allerdings wagt sich beispielsweise Cinemaware mit der amerikanischen Ausgabe der PC-Engine auf das Gebiet der "interaktiven Filme" vor. Rollenspiele auf CD kann man meistens aus oben genannten Gründen nicht spielen, obendrein ist das Laufwerk teuer. Für die PC-

Technische Daten

	Mega Drive	PC-Engine
Prozessor	68000 (8 MHz) Z 80 (4 MHz)	6502 (7.16 MHz)
RAM	136 KByte (64 KByte Video-RAM)	64 KByte (8 KByte Video-RAM)
Bisheriges Cartridge-ROM	1,5 MByte	512 KByte
Auflösung	320 x 224 Pixel	256 x 216
Farben	64 aus 512	32 aus 512
Sprites	2048	64
Soundkanäle	10	8
	PSG: 3	PSG: 6
	FM: 6	
	PCM: 1	

Engine soll es auch ein Maltablett, eine Tastatur und ein Disketten-Laufwerk geben, mit der das Gerät dann zum Heimcomputer wird. Wann das allerdings der Fall sein wird, ist nicht bekannt.

Mega Drive

Auch das Mega Drive von Sega gibt's bei uns wie die PC-Engine bislang nur als japanische Import-Version. In Amerika wird das Gerät zwar schon vertrieben (Sega "Genesis"), in Deutschland wird man jedoch noch eine Weile warten müssen. Virgin Games in Hamburg, der offizielle Vertreter von Sega in Deutschland, kündigte an, daß das Gerät ungefähr im Herbst erhältlich sein wird. Anders als die PC-Engine sieht das Mega Drive schon eher nach einer Videospiel-Konsole aus. Es besitzt von vornherein zwei Anschlüsse für die Joypads, einen Anschluß für den Netzadapter, einen Antennen-Ausgang und einen Kopfhörer-Anschluß. An letzteren läßt sich jeder normale Stereo-Walkman-Kopfhörer anschließen, dessen Lautstärke obendrein mit einem Schieberegler auf der Konsole stufenlos eingestellt werden kann. Auch die Module entsprechen in der Größe eher dem, was man sich unter einem Spielmodul für eine Videokonsole vorstellt. Diese fassen entgegen denen der PC-Engine bisher bis zu 1,5 MByte ROM.

Auch die Elektronik des Mega Drives wurde von Sega speziell entwickelt. Die grafischen Möglichkeiten übersteigen die der PC-Engine. So kann das Mega Drive gleichzeitig 64 Farben darstellen, wobei auch hier eine Palette von 512 Farben zur Verfügung steht. Außerdem besitzt das Mega Drive wesentlich mehr Sprites, denn auf dem Bildschirm können sich gleichzeitig 2048 Objekte tummeln, die eine Größe von 8 x 8 bis 32 x 32 Pixel haben. Das Mega Drive besitzt mit 320 x 224 eine geringfügig höhere Bildschirmauflösung. Dazu stellt es zehn Soundkanäle zur Verfügung. Drei davon klingen wie beim Master System (PSGs: Programmierbare Sound-Generatoren), sechs sind sogenannte FM-Soundkanäle, mit denen typische Synthesizer-Klänge erklingen, und einer spielt digitalisierte Klänge und Geräusche ab (PCM). Jeder der Kanäle kann im Stereo-Gehör frei zwischen links und rechts verschoben werden. Gleich zwei Mikroprozessoren

PC-Engine-Spiele

Titel	Medium	Power-Wertung	Grafik	Sound	Spielbar	getestet in Heft
Alien Crush	Card	73	78	64	ja	88/12
Altered Beast	Card	21	55	40	ja	90/3
Bloody Wolf	Card	72	73	70	ja	89/12
Break In	Card	70	60	48	ja	—
Cybercross	Card	68	69	50	ja	—
Deep Blue	Card	33	49	80	ja	—
Doramon	Card	52	62	55	ja	—
Dragon Spirit	Card	83	79	93	ja	89/7
Dragon Fighter Boy	Card	24	27	25	ja	—
Drunken Master	Card	67	47	59	ja	—
Dungeon Explorer	Card	75	77	72	ja	89/8
ESP Energie	Card	25	27	53	ja	—
F-1 Dream	Card	52	59	42	bedingt	—
F-1 Pilot	Card	27	30	21	ja	—
F-1 Triple Battle	Card	82	61	44	ja	3/90
Fantasy Zone	Card	75	56	67	ja	—
Fighting Street	CD-ROM	57	61	78	ja	—
Final Lap Twin	Card	81	69	85	ja	89/11
Galaga '88	Card	90	81	90	ja	—
Gunhed	Card	80	89	83	ja	89/10
Honey in the Sky	Card	68	61	83	ja	—
Kato & Ken (Chan & Chan)	Card	82	73	62	ja	89/1
Knight Rider Special	Card	26	43	48	ja	—
Legendary Axe	Card	82	79	70	ja	—
Moto Roader	Card	74	39	58	ja	89/8
Mr. Heli	Card	90	85	61	ja	3/90
Naxat Open	Card	57	57	44	ja	—
Nectaris	Card	79	60	48	ja	89/10
Neutopia	Card	81	74	66	bedingt	90/2
Ninja Warriors	Card	68	65	72	ja	—
No Ri Ko	CD-ROM	—	—	—	nein	—
Ordyn	Card	73	73	65	ja	90/2
Out Live	Card	71	72	77	bedingt	—
P 47	Card	66	70	45	ja	—
Pac Land	Card	47	25	37	ja	—
Phantasm Soldiers 2	CD-ROM	66	65	78	bedingt	—
Power Golf	Card	71	64	61	ja	—
R-Type 1	Card	89	79	61	ja	—
R-Type 2	Card	85	79	61	ja	—
Rock-On	Card	40	59	34	ja	—
Shanghai	Card	83	57	52	ja	—
Shubibi Man	Card	60	42	61	ja	—
Sidearms	Card	55	70	67	ja	89/11
Side Arms Special	CD-ROM	61	73	78	ja	—
Space Adventure	CD-ROM	—	—	—	nein	—
Son Son II	Card	86	78	76	ja	89/7
Tale of a Monsterpath	Card	64	62	66	ja	89/9
Tiger Heli	Card	82	83	70	ja	89/9
U.S.A. Pro Basketball	Card	38	61	39	ja	—
Vigilante	Card	68	70	69	ja	—
Volfiev	Card	75	62	53	ja	—
Wataru	Card	55	74	51	ja	—
Winnig Shot	Card	72	61	56	ja	90/1
Wonderboy in Monster Lair	CD-ROM	77	77	80	ja	89/12
Wonderboy Quiz	CD-ROM	—	—	—	nein	—
Wonder Momo	Card	43	37	32	ja	—
World Court Tennis	Card	90	71	65	ja	89/1
Wrestling	Card	69	52	43	ja	—
Yaksa	Card	19	22	75	ja	—

verrichten ihre Dienste im Mega Drive: Der vom Amiga und Atari ST bekannte mit 8 MHz getaktete 68000er und ein Z 80 mit 4 MHz. Letztere wurde nur deshalb eingebaut, um die Module des Master Systems verwenden zu können, in dem ebenfalls das Herz eines Z 80 schlägt.

PC-Engine-Preise

PC-Engine (RGB) mit einem Spiel:	ca. 400 — 500 Mark
PC-Engine (PAL) mit einem Spiel:	ca. 450 — 500 Mark
Colour-Booster:	ca. 80 Mark
Joypad:	ca. 30 — 50 Mark
5-Player-Adapter:	ca. 50 — 60 Mark
XE-1 Pro Joystick:	ca. 180 — 200 Mark
CD-ROM-Laufwerk:	ca. 870 — 900 Mark

Da das Mega Drive in Japan erst rund ein Jahr auf dem Markt ist, gibt es noch nicht allzu viele Spiele. Aber Sega bot auch als allererstes bekannte Spielhallen-Umsetzungen an: "Super Thunder Blade", "Space Harrier" und "Altered Beast" gab es zunächst zu kaufen. Bislang gibt es nur 15 Spiele fürs Mega Drive, wobei die Spielewelt jedoch bereits ins Rollen kommt. Auch die Spiele vom Mega Drive bieten eine phantastische Grafik, tolle Musik und lassen sich sehr gut spielen. Einige, wie gerade das heißersehnte "Phantasy Star II", sollte man jedoch wegen der japanischen Sprache bisher nicht unbedingt kaufen.

Wie angesprochen, gibt es das Mega Drive nur als Importgerät. Das wird sich spätestens dann ändern, wenn Sega das Mega Drive in Deutschland direkt verkauft. Wenn jetzt schon die Finger kribbeln, sollte vorsichtig sein: Laut Aussage von Virgin Games, dem Sega-Vertreter in Deutschland, werden die deutschen Module nicht auf den japanischen Konsolen laufen. Wenn man sich jetzt schon das Gerät zulegt, läuft man Gefahr, immer auf die japanischen Module angewiesen zu sein. Eins ist jedoch sicher: Die Module der amerikanischen Mega-Drive-Version laufen ohne Probleme. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis deutsche Importeure amerikanische Module anbieten.

Auch hier kann man sich für zwei Systeme entscheiden: Das eine wird ganz normal über den Antennen-Eingang

Titel	Power-Wertung	Grafik	Sound	Spielbar	getestet in Heft
Alex Kidd	71	72	68	ja	6/89
Altered Beast	53	72	74	ja	7/89
Curse	—	—	—	ja	3/90
Ghouls'n Ghosts	72	78	73	ja	11/89
Ken North	61	66	64	bedingt	—
Kujaki-Oh 2	79	76	77	ja	3/90
Osomatsukun	25	32	24	ja	—
Rambo 3	78	71	66	ja	2/90
Space Harrier 2	65	68	53	ja	—
Super Hang-On	72	67	73	ja	2/90
Super Shinobi	91	85	92	ja	3/90
Super Thunder Blade	74	70	63	ja	—
Tatsujin	77	78	33	ja	3/90
Thunder Force 2	71	74	83	ja	1/90
World Cup Soccer	76	69	68	ja	12/89

Mega-Drive-Preise

Mega Drive (RGB):	ca. 400 — 500 Mark
Mega Drive (PAL):	ca. 400 — 500 Mark
RGB-Kabel:	ca. 30 — 45 Mark
Joypad:	ca. 60 — 90 Mark
8-Bit-Adapter:	ca. 60 — 135 Mark

an den Fernseher angeschlossen, das andere Mega Drive schließt man über ein RGB-Kabel an einen Monitor oder Fernsehgerät mit RGB-Eingang an. Das RGB-Kabel ist übrigens das gleiche wie beim Sega-Master-System. Die PAL-Version des Mega Drive kann man ohne Probleme mit einem RGB-Anschluß nachrüsten: Einfach das RGB-Kabel einstecken und fertig. Probleme wie bei der PC-Engine mit zu langsamen Spielen und gequetschten Bildern gibt's hier nicht.

Für die Mega-Drive-Zusatzgeräte gilt das gleiche wie für die Spiele: Bisher gibt es ein einziges Gerät: den Master-System-Adapter, mit dem die alten Spiele auf dem Mega Drive laufen. Allerdings kann man in den Adapter nur japanische Master-System-Module stecken, die mit den deutschen nicht kompatibel sind. Da es sowieso fast alle japanischen Spiele bereits in Deutschland gibt, und der Rest über kurz oder lang in Deutschland zu kaufen sein wird, lohnt sich der Adapter nicht. Angekündigt sind außerdem ein CD-ROM-Laufwerk, ein Disketten-Laufwerk, ein Modem, mit dem man übers Telefon mit Gleichgesinnten spielen kann, und eine Tastatur. Alles zusammen baut das System dann zum vollwertigen Heimcomputer aus. Das sind jedoch Zukunftsträume. Ob und wann es die Zusätze in Japan gibt, steht in den Sternen. Ebenso, ob es die

Erweiterungen dann in Deutschland zu kaufen geben wird.

Fazit

Von den Hardware-Eigenschaften her ist das Mega Drive wesentlich besser als die PC-Engine. Wichtig ist jedoch die Qualität der Spiele und die ist bisher bei der PC-Engine und dem Mega Drive ziemlich gleich. Das Mega Drive hat bislang den Nachteil, daß es nur wenig Spiele gibt. In Kürze dürfte das jedoch ausgeglichen sein. Wer sofort ein großes Spielangebot haben will, sollte lieber die PC-Engine kaufen.

Es kündigt sich jedoch an, daß auch in nächster Zeit eine riesige Schwemme an phantastischen Spielen fürs Mega Drive erscheinen wird. Die in diesem Heft getesteten phantastischen Spiele "Super Shinobi", "Kujaki-Oh 2" und das Ballerspiel "Tatsujin" sollen als Beweis genügen. Auch in den nächsten Monaten wird es weitere neue Spiele geben.

Die Spiele fürs Mega Drive sind geringfügig teurer. Dafür werden Sega Spielhallenspiele als Umsetzungen wohl schneller fürs Mega Drive erscheinen, als für die PC-Engine. Ein Wort noch zur Garantiezeit der Geräte: Da beide japanische Importwaren sind, kann man sich bei einem Defekt nicht an den Hersteller wenden, denn der sitzt in Japan. In Deutschland ist jedoch

jeder Händler verpflichtet, eine Garantiezeit von 6 Monaten zu geben. hf

Genesis

Auch Sega vertreibt seine Wahnsinns-Konsole inzwischen in den USA. Außer der Namensänderung hat sich bei der amerikanischen Konsole gegenüber der bei uns verkauften japanischen Version technisch nichts geändert. Lediglich die Module wurden in einem winzigen Detail umgestaltet. Wenn man ein Mega-Drive-Modul einsteckt, wird dieses im Gerät von einer Klammer festgehalten. Diese könnte theoretisch bei amerikanischen Modulen nicht greifen, und das Gerät ließe sich somit auch nicht einschalten. In der Praxis benötigt man die Aussparung am Modul nicht, das Gerät läßt sich auch so in Betrieb nehmen, und amerikanische Module laufen auf dem japanischen Grundgerät. Wir werden noch ausführlich darüber berichten. hf

Turbo-Grafx

In Amerika wird inzwischen die PC-Engine von NEC verkauft; dort unter dem Namen "Turbo-Grafx 16" (sprich "Grafix"). Das Gerät ist wesentlich größer als das japanische Gerät und hat ein schwarzes Gehäuse. Die Modulgröße ist jedoch geblieben. Trotzdem laufen die Module nicht mit der japanischen Engine, ebenso wie die japanischen Module nicht mit dem Grafx 16 funktionieren. Auf diese Weise kommt man also nicht an ins Englische übersetzte Module für die Engine. Bislang wird die Turbo-Grafx auch nicht nach Deutschland importiert, so daß man bis auf weiteres auf lesbare Module warten muß. hf

Heiße Adressen

Computershops Gamesworld
8000 München
CWM-Computerversand
3387 Vienenburg
Dynatex
4755 Holzwickede
Flashpoint
5400 Koblenz
Rainbow Soft
8000 München
Theo Kranz-Versand
8782 Karlstadt
Wial Versand Service
8038 Gröbenzell

INSERTENVERZEICHNIS

Ariolasoft	2, 119	Flashpoint	101	New's Software	64
Bachler	51	Funtastic Computerware	37	PC Neue Medien	7
Bornico	120	German Design Group	57	Rätz	57, 64
Computer Markt Münster	102	Heidak	55	Rushware	15, 31, 41, 91
Computer Shop	43	International Software	51	Schlichting	63
Computing	57	Joysoft	65	Schuster	99
Compy Shop	56	Karosoft	61	16 BIT	102
CWM	67	Kingsoft F. Schäfer	93	Soft-Discounter	101
Dynamic Systems	31	Klein	31	Softshop	25
Dynatex	51	Kranz	101	T.S. Datensysteme	20/21
EC-Electronic	51	Markt & Technik, Buch- & Softwareverlag	47, 82, 109	Virgin Games	64
Eurosystems	78/79	Microprose	11	WIAL	59

Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von **POWER PLAY - Contact**". Ab der Ausgabe 5/90 in jeder **POWER PLAY**. Und Ihr könnt zu diesem Start mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabei sein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück.

Gratis!
In Ausgabe 5/90!

POWER-Coupon

für meine kostenlose
Kleinanzeige in **Ausgabe 5/90** von



Rubrik:

- | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Amiga | <input type="checkbox"/> Atari ST | <input type="checkbox"/> Nintendo |
| <input type="checkbox"/> C 64/128 | <input type="checkbox"/> Sega Master | <input type="checkbox"/> PC-Engine |
| <input type="checkbox"/> MS-DOS-PCs | <input type="checkbox"/> Sega Mega | <input type="checkbox"/> Kontakte |

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer:

KOSTENLOS

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.
Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum:

Unterschrift:

Macht mit und bucht Eure
Kleinanzeige - kostenlos in
der Ausgabe 5/90 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 12.03.'90 einsenden an:

Markt&Technik Verlag
Aktiengesellschaft,
Anzeigenabteilung
POWER PLAY,
Hans-Pinsel-Str. 2,
8013 Haar bei München

Mit Gradius III

Winterschlaf scheint für die großen
Spielautomatenhersteller ein
Fremdwort zu sein. Besonders
die Freunde von Sport-Simu-
lationen werden in der kalten
Jahreszeit reichlich bedient.

Früh genug zur Fußball-Weltmeisterschaft im Juli in Italien hat Tecmo ein neues Fußballspiel vorgestellt. **World Cup Soccer '90** heißt das gute Stück, an dem sich ein bis zwei Personen vergnügen können. Vom Spielablauf ähnelt es etwas dem Computerprogramm "Microprose Soccer", ohne jedoch an dessen spielerische Qualitäten anknüpfen zu können. Die Grafik ist noch ganz nett, den Ansprüchen einer Simulation wird es nur in wenigen Punkten gerecht. Zu unrealistisch sind Flugbahn und Flugverhalten des Balles. Kurzzeitig verspricht World Cup Soccer etwas Spaß, nach einigen Runden ist der Reiz allerdings verfliegen.

Einen wesentlich besseren Eindruck hinterließ die Golf-Simulation **Super Masters**



Alte Spiele in neuem Gewand:
das "Mega Tech"-System von Sega



Die Alien-Killer in Action; das muß man doch einfach anspielen



Zum Abkürzen zu schade: der Vorspann von "Aliens"



Von links: Segas Golf-Simulation "Super Masters Golf", das Extrawaffen-Menü von "Gradius III" und Dataeast's Sölderkampf "Midnight Resistance"

Golf von Sega. Hier fallen schon die ungewöhnlichen Bedienelemente aus der Reihe. Um den alles entscheidenden Schlag samt Ausholbewegung richtig nachzuvollziehen, wurde statt einem Joystick ein "Schlag-Stick" angebracht. Hinzu kommt eine ausgezeichnete, sehr hochauflösende Grafik, die die Konturen des Golfplatzes prima vermit-

telt. Sportspiel-Fans sei dieser Automat ans Herz gelegt.

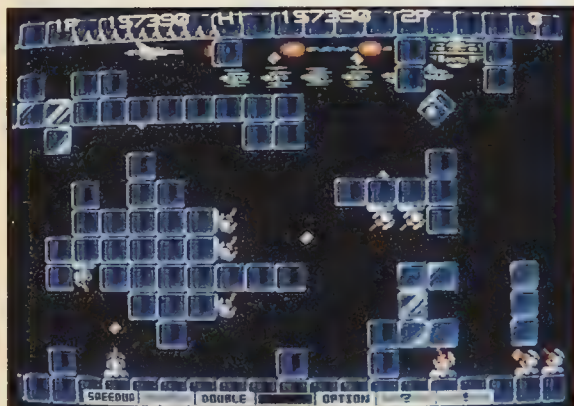
Während Sega in Sachen Sport so langsam auf Trab kommt, muß sich Capcom noch harsche Kritik gefallen lassen. **Capcom Bowling** ist so ziemlich der langweiligste Spielautomat, der uns im letzten Jahr über den Weg lief. Die Bowling-Kugel wird per Trackball in die richtige Position ge-

bracht und losgerollt. Man möchte es zwar kaum für möglich halten, aber es stimmt tatsächlich: Rollt die Kugel mit hoher Geschwindigkeit die Bahn entlang, dann ruckt und zuckt sie, daß einem die Augen tränen. Das ist ein ziemliches Armutszeugnis für die Capcom-Leute. Zudem ist die Grafik alles andere als atemberaubend. Dieser Automat präsen-

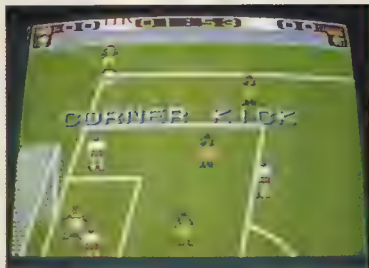
tiert sich von Kopf bis Fuß als Relikt früherer Generationen — kein schöner Anblick.

Für Action-Freunde sieht's wieder etwas besser aus. **Dynamite Duke** spricht besonders "Operation Wolf"- und "Operation Thunderbolt"-Anhänger an. Mit einem Fadenkreuz zielt man in der vorbeiziehenden Landschaft auf alles, was sich bewegt. Entgegen

in die 90er



Mehr Grafik, mehr Sprites, mehr Extras, mehr Action mit "Gradius III"



Von links: Brutalo-Action mit "Dynamite Duke", Fußball-Zeit mit "World Cup Soccer '90" und Grübel-Spaß mit "Block Hole"



"Capcom Bowling" sorgt für gepflegte Langeweile

stücken nachkaufen. Bei **Midnight Resistance** von Data East laufen ein bis zwei muskelbepackte Rambo-Anwärter durch die Gegend und erledigen alles, was sich so in den Weg stellt. Die Gegner lassen bei einem Treffer Schlüssel fallen, mit denen man Wandschränke aufschließen und aus diesen Extrawaffen und Munition entnehmen kann. Die Handlung ist ja nun nicht gerade die neueste, so daß wir hofften, wenigstens ein spannendes Spiel geliefert zu bekommen. Falsch gedacht; das Spiel fängt relativ leicht an, wird aber nach kurzer Zeit der-

Furore gesorgt hat, stellt Sega nun sein **Mega Tech System** vor. Die zwei Herzen sind die Heim-Videospiele Sega Master System (mit "Shinobi", "Afterburner", "Out Run", "Great Golf" und "Alien Syndrome" vertreten) und das Sega Mega Drive (mit "Space Harrier II", "Altered Beast" und "Super Thunder Blade" vertreten). Obwohl die Idee an sich nicht schlecht ist, entsprechen die Spiele für das Master System bei weitem nicht den Anforderungen eines modernen Automaten. Im direkten Vergleich zu den Original-Automaten sehen die Sega 8-Bit-Ver-

bestens bekannten schlabbri- gen Ungeheuer. Die Handlung ähnelt etwas "Super Contra" und dürfte den Action-Freaks entgegenkommen. Nähere Informationen zu diesen beiden Konami-Automaten findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

Außerdem berichten wir ausführlich über die IMA (internationale Messe für Automaten) in Frankfurt, die immer für viele Neuheiten und Überraschungen gut ist. Wir werfen u.a. einen kritischen Blick auf "R-Type III" und "Klax", dem aktuellen Denkspiel-Hit von Atari Games. h/mg

den Operation-Sowieso-Automaten gibt es jedoch keine am Automaten montierte Maschinenpistole zum Zielen; das Fadenkreuz wird ganz normal mit dem Joystick bewegt. Allerdings gibt es hier eine Art "Smartbombe", die mit einem großen Blitz alle Gegner auf einmal trifft: den "Dynamite Punch". Diesen kann man sich vor jeder Spielrunde mit Mark-

Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Block Hole	Konami	Interessante Tetris-Variante	empfehlenswert
Capcom Bowling	Capcom	Stupides Kegeln wie anno '82 auf dem Atari VCS	mangelhaft
Dynamite Duke	—	Ballerspiel in der Art von "Operation Wolf"	durchschnittlich
Midnight Resistance	Dataeast	Ordentliches Actionspiel für bis zu zwei Personen im Stil von "Contra"	durchschnittlich
Super Masters Golf	Sega	Grafisch exquisite Golf-Simulation mit ungewöhnlichem "Schlag-Stick"	empfehlenswert
World Cup Soccer '90	Tecmo	Mäßiges Fußballspiel mit einigen unschönen Fouls	für Fans

Die Rangfolge der Wertungen: "unbedingt ansehen", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft".

Auf, blauer Drachen: die Prinzessin wartet. Kämpfe Dich durch die acht Gebiete, am Schluß des letzten wartet die Schöne auf Rettung. Doch Dein Weg wird nicht einfach sein: In jedem Landstrich warten hinterhältigere Gegner als im vorigen. Nur wer ein wirklicher Drache ist, kann hier bestehen. Zum Glück bist Du nicht der erste, der Strapazen auf sich nimmt. Nimm meine Ratschläge für die gefährlichsten Gegner der einzelnen Gebiete. Doch sei gewarnt: Ohne Übung und viel viel Geduld wirst auch Du das Antlitz der Geraubten nicht erblicken.

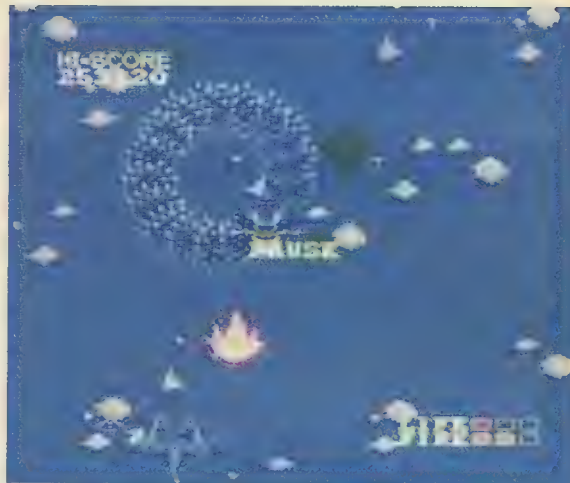
Gebiet 1: Der Fluß

Bei Deinem Flug durch die Landschaft wirst Du Vögeln begegnen, die bei der Berührung mit Deinem feurigen Atem zu einem Federball zerplatzen. Vorsicht vor ihren Federn: Sie können Dich verletzen. Wenn Du es allerdings schaffst, mit drei Köpfen die Vögel zu besiegen, erblickst Du einen leuch-

bei einem Treffer in vier kleine Brocken, die nach allen Seiten davonspritzen. Auch den Feuervögeln aus den Vulkanen solltest Du besondere Aufmerksamkeit schenken. Sie hüpfen aus der Feuersbrunst und versengen Deine Flügel, wenn Du sie nicht vorher zu Asche verbrennst. Mit Deinem Fackelschuß kannst Du den riesigen Feuervogel im Norden der Landschaft entgegentreten. Der Vogel wird Dich mit großen Feuerbällen umkreisen. Laß Dich davon nicht verwirren, und hülle seinen Kopf ständig in Flammen. Auf diese Art und Weise wirst Du auch hier als Sieger hervorgehen.

Gebiet 3: Der Urwald

Falls Du die Schrecken des Waldes überleben solltest, wartet hinter dem Gestrüpp eine riesige feuerrote Blume auf Dich. Um die Blume herum sprießen junge, noch ungeöffnete Knospen. Diese mußt Du alle versengen, wobei je nach Stärke Deines Atems mehrere



Durch die Schüsse des 6. Gegners muß man flink hindurchschlüpfen

Der Zauber

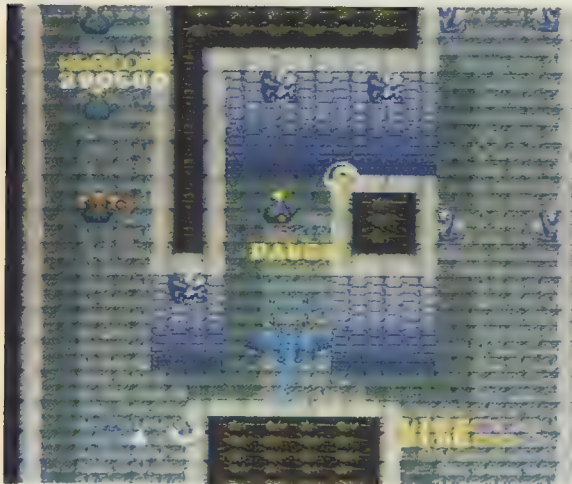
Man kämpft sich stundenlang durch die Horden der Angreifer, und was passiert? Das gleiche wie immer: Beim Schlußmonster hat der blaue Drache ausgefackelt. Höchste Zeit, ein paar Tips von einem Drachen-Veteranen zu veröffentlichen, wie man bei "Dragon Spirit" vorankommt.

seine Knochen klappern, und diese alle paar Momente aus-einanderspritzen. Wenn Du Dich knapp rechts vom Kopf des Skeletts hältst und dabei größtmöglichen Abstand bewahrst, können Dir Die Knochen nichts anhaben. Hülle seinen kahlen Kopf stetig mit Feuerbällen ein, so daß sein Körper aufflackert. Dieser Gegner wird dann schnell aufgeben.

Gebiet 5: Der Canyon

Ein Zauber liegt auf den Wänden des Canyons. Wenn Du die Schlucht durchfliegst, rücken die Wände aneinander, versuchen Deine Knochen zu

brechen und Deine Flügel mit ihren harten Zacken zu durchschneiden. Achte genau auf ihre Bewegungen und lass' Dich nicht foppen. Es gibt immer einen Weg durch den Canyon. In diesem Gebiet wirst Du auf Fledermäuse treffen, die Dich mit Zauberkräften versorgen. Meide jedoch die Kugeln, die Dich schneller machen. Denn auch das ist ein Trick; Du reagierst dadurch überempfindlich und der Canyon wird ein leichtes Spiel mit Dir haben. Ganz zum Schluß hat sich eine übergroße Spinne eingenistet. Wenn Du diese mit Deinen Feuerkugeln überschüttest, wirst Du jedoch



In Gebiet 7 muß man gegen die Mauer bomben

tend weißen Todbringer. Dieser verhilft Dir zu einem besonders kräftig fackelndem Schuß. Am Schluß des Levels wartet Dein erster gefährlicher Gegner auf Dich. Doch mit Deiner neuen Kraft brauchst du nichts zu befürchten. Konzentriere Dich auf seinen Kopf, und der Weg wird frei sein.

Gebiet 2: Die Vulkane

Mit Deiner Kraft aus dem ersten Gebiet wird es für Dich auch hier keine Probleme geben. Ich setze dabei voraus, daß Du Dich Deiner neu erworbenen Fähigkeit des fackelnden Schusses nicht allzu schnell berauben läßt. Paß auf die Meteore auf, sie zerplatzen

Versuche nötig sind. Die Blume wird haufenweise giftige Sporen auf Dich werfen. Der Wind weht in der Gegend jedoch stetig nach Süden, so daß die Sporen davongebblasen werden. Ausruhen kannst Du Dich deshalb hinter der Blume. Links und rechts gibt es Flecken, wo Dich die Sporen nicht treffen. Mit etwas Geduld und Feinfühligkeit Deiner ledernen Schwingen wirst Du diese Laune des Urwalds meistern.

Gebiet 4: Die Wüste

Falls Du die Gegner der Wüste und des ausgetrockneten Flußbettes meistern solltest, wartet ein Drachenskelett auf Dich. Der riesige Unhold läßt



Beim Gegner von Gebiet 4 muß man sich rechts seines Kopfes halten, um nicht getroffen zu werden



Der Gegner vom 2. Gebiet sieht nur furchterregend aus

Dich, und verfolgen Dich mit ihren Köpfen. Schlüpfe durch ihre Schüsse hindurch und konzentriere Dich auf die Köpfe. Wenn Du sie besiegst, ist der Weg zur letzten Herausforderung frei.

Gebiet 8: Das Schloß

Hier wirst Du auf Scharen von blinkenden Fledermäusen treffen, die Dich in ein Wechselbad von Zauberkraften tauchen. Zudem erscheinen Samurai-Kämpfer, die mit ihren

Hinter der roten Blume im 3. Gebiet kann der Drache nicht getroffen werden



von Dragon Spirit



Beim Gegner von Gebiet 7 muß man nur flink sein

weder mit Ihr, noch mit Ihren kleinen Helfer-Spinnen Ärger bekommen.

Gebiet 6: Das Eis

Am Schluß dieses riesigen Gebietes wartet ein Gegner, bei dem sich schon die tapfersten Drachen die Klauen abbrechen. Diese Drachenschlange wird Dich mit einer Flut von Feuerbällen begrüßen. Doch auch bei Ihr gibt es einen Trick: Irgendwann muß die Schlange wenden. Wenn Du geschickt bist, schlüpfst Du in dem Moment durch die Lücke Ihrer Schüsse hindurch. Die Schlange kann dann nicht schießen, ohne sich selbst zu treffen. Sie wird sich im Kreise

drehen. Schieße immer wieder auf ihren Kopf, denn das ist ihre empfindliche Stelle.

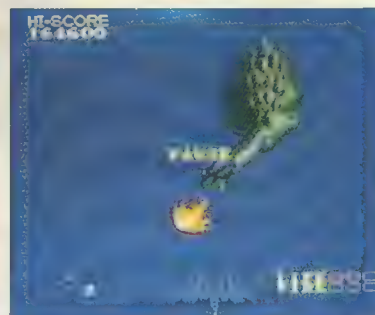
Gebiet 7: Die Gewölbe

In diesen Gewölben mußt Du besonders auf der Hut sein. Immer wieder wird sich der Weg teilen, wobei der Weg nicht selten in eine Sackgasse führt. Kurz vor Schluß wartet ein Gebiet mit blinkenden Blumen auf Dich. Wenn Du hier schnell bist, kannst Du Dich mit Zauberkraften nach Belieben eindecken. Dein Gegner ist hier ein in der Wand eingelassener dreiköpfiger Drache, ähnlich dem, den Du aus der Flußlandschaft kennst. Die Drachen schießen zweimal auf



Auch hier hilft nur bomben, was das Zeug hält. Die Spinne von Gebiet 5 gibt dann schnell auf.

Zwei Treffer, und der erste Gegner ist hinüber



verfolgenden Schwertern nach Dir werfen. Die Schwerter mußt Du mit Deinem Atem schmelzen, eine andere Möglichkeit, die Plage lozuwerden, hast Du nicht. Über den Gegner im Schloß kann ich Dir jedoch nichts sagen, da kaum ein Drachenkämpfer so weit gekommen ist. Man munkelt, daß er schlimmer als alle anderen zusammen sein soll, und das man keine Ängste zeigen darf.

ben erhöhen, wenn Du vor Deinem Fluß beide Knöpfe des Joypads drückst. Du wirst einen kurzen klirrenden Laut vernehmen. Jetzt kannst Du nach Verlust aller Leben noch zweimal zu Beginn des Gebiets anfangen, in dem Du gescheitert bist. Ich wünsche Dir viel Erfolg bei Deinem Flug und hoffe, daß meine Ratschläge Dir helfen werden. Denn vergiß nicht: Die Prinzessin wartet. *hf*

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Schließlich kann man nicht den ganzen Tag auf Alien-Hatz gehen oder Indiana Jones auf seinen Computer-Abenteuern begleiten. Wir geben Euch Tips, wie Ihr auf angenehme Weise ausspannen und Euch von dem Spiele-Streß erholen könnt.

Das bewährte Test-Team, bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol und Heinrich kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Filme besprochen werden, bestimmen ebenfalls die Redakteure – meistens in sehr hitzigen Konferenzen.

Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spiele-Tests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und für Fans bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**.

Wir sind natürlich gespannt, wie dieser neue Service des **POWER PLAY**-Teams bei Euch ankommt. Bitte schreibt uns Eure Meinung. Kritik ist genauso willkommen wie Lob oder Anregungen, wie man es noch besser machen könnte. Schickt Eure Briefe bitte an folgende Adresse:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion **POWER PLAY**
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar

Wir freuen uns über jede Zuschrift.
mg

COMPACT-DISC



**Quincy Jones:
Back on the Block**

Für die 14 Stücke von "Back on the Block" trommelte Quincy Jones ein erlesenes Ensemble erstklassiger Musiker zusammen. Größen wie Ella Fitzgerald, Bobby McFerrin, Al Jarreau oder Toto-Gitarrist Steve Lukather geben sich ein Stelldichein. Musikalisch brennt Jones mit seiner Superstar-Crew ein Feuerwerk ab, dessen Spektrum vom Jazz über alle möglichen Stilarten des Soul bis zum Rap reicht. Die Aufnahmequalität ist spitze; digitaler geht's nicht. *hl*

Qwest/Warner Bros. 926 020-2
57:56 Minuten / 14 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC



Hooters: Zig Zag

Gepflegter Mainstream-Rock mit Folklore-Einschlag ist die Spezialität der amerikanischen Formation "Hooters". Auf ihrem dritten Album "Zig Zag" präsentiert sich die Band in Bestform. Die Platte wimmelt nur so von Anspielern: Ein knuffiger Reggae-Einschlag dominiert bei "Don't knock it till you tried it"; "Give the Music back" ist eine schöne Edelschnulze und das extrem eingängige "Deliver me" hat dickes Hit-Potential. Die Hooters werden von Platte zu Platte besser. *hl*

CBS 465084 2
43:08 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT-DISC



**Phil Collins:
... But Seriously**

"Genesis"-Oberhaupt und Solokünstler Phil Collins präsentiert sich in "... But Seriously" wieder einmal in Bestform. Eine Stunde lang umschmeicheln stimmungsvolle Balladen und erfrischende Uptempo-Stücke das Ohr des geneigten Zuhörers. Dank der gelungenen Mischung aus kernigen Rocksongs und beschwingter Pop-Unterhaltung kommt selten Langeweile auf. Besonders die gekonnt eingesetzten Bläser bringen Schwung in den Laden. *mg*

WEA 258 984-2
59:42 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC



**Paul Carrack:
Groove approved**

"Paul Wie bitte?" — Auch wer mit dem Namen von Paul Carrack zunächst nichts anfangen kann, hat vielleicht schon seine Stimme gehört. Als Leadsänger von "Mike and the Mechanics" kam er auch in Deutschland zu Hitparaden-Ehren. Auf seinem neuen Solo-Album schüttelt Carrack reihenweise luftige Popsongs aus dem Ärmel. Leider sind auch einige Langweiler auf der CD vertreten; deshalb reicht's unterm Strich nur zum Fazit "guter Durchschnitt". *hl*

Chrysalis 260 193
53:11 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT-DISC



**Lou Gramm:
Long hard Look**

"Long hard Look" nennt sich die zweite Solo-Platte von Foreigner-Leadsänger Lou Gramm. Um dem Namen des Albums alle Ehre zu machen, schaut der lederbejackte Lou auf dem Cover recht rau und grimmig drein. Musikalisch gibt er sich eine Spur zahmer: Unter dem Produzenten-Händchen von Weichspüler Peter Wolf dominieren flotte Rockpop-Songs. Richtig rau geht's eigentlich nur bei "Hangin' on my Hip" und "I'll come running" zu. *hl*

Atlantic 781 915-2 YS
45:27 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC



**Belinda Carlisle:
Runaway Horses**

Produzent Rick Nowels, der die meisten Songs geschrieben hat, und die hübsche Belinda mit ihrer ausdrucksstarken Stimme bilden ein perfektes Team. Sämtliche zehn Lieder sprudeln nur so vor Einfallsreichtum und Lebendigkeit. Allein das rhythmische "Summer Rain" ist den Kauf dieser CD wert. Das Klasse-Album "Runaway Horses" bietet 50 Minuten abwechslungsreiche Musik, die begeistert. Ein Muß für jeden Freund von erstklassigen Popsongs. *mg*

Virgin CDV 2599
48:10 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

VIDEOFILM



Blues Brothers

Fast neun Jahre hat es gedauert, bis einer der wenigen echten Kultfilme der 80er Jahre auf Video erschien. Jetzt ist die skurrile Mischung aus Anarcho-Komödie, Musikfilm und ungehemmter filmischer Zerstörungswut auch auf Kassette fürs heimische Wohnzimmer zu haben: Die "Blues Brothers" sind los!

Dan Aykroyd und der verstorbene John Belushi spielen die ungleichen Brüder Elwood und Jake Blues. Der eine ist groß und dünn, der andere klein und rundlich. Zwei Dinge haben die beiden jedoch gemeinsam: Ihre Vorliebe für ein cooles Outfit (schwarzer Anzug, schwarzer Hut, schwarzer Schlips, schwarze Sonnenbrille) und ihr Faible für Blues- und Soul-Musik. Für ein Benefizkonzert zugunsten eines Waisenhauses (auch Blues-Brüder haben weiche Herzen) wollen sie ihre alte Band wieder zusammentrommeln. Die meisten der Kumpels haben aber mittlerweile gut-bürgerliche Jobs angenommen und müssen erst sanft überredet werden, bei dem Konzert mitzumachen.

Natürlich dauert es nicht lange, bis sich Jake und Elwood den Zorn der Polizei zuziehen — zahlreiche Autoverfolgungsjagden sind die Folge. Einer der Höhepunkte ist die Fahrt durch ein Einkaufszentrum, bei dem die halbe Infrastruktur aufgemischt wird.

Zahlreiche Stars haben kurze Auftritte. Neben Musiklegenden wie Ray Charles und Aretha Franklin sieht man "Star Wars"-Prinzessin Carrie Fisher in einer explosiven Nebenrolle: Vor Jahren hatte Jake Blues sie mal sitzengelassen; dafür trachtet sie ihm jetzt mit Bombenwurf und Schrotflintenbeschuss nach dem Leben. Wer diesen Film im Kino versäumte, hat sich schwer versündigt. Diese Komödie muß man einfach gesehen haben; sowohl wegen der schrägen Gags, als auch wegen der wilden Stuntszenen und der klasse Musik. *ht*

Regie: John Landis
Drehbuch: Dan Aykroyd, John Landis
Hauptdarsteller: John Belushi, Dan Aykroyd
Laufzeit: 128 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: CIC
POWER-WERTUNG: hervorragend

VIDEOFILM



Hello Again — Zurück aus dem Jenseits

Lucy und Jason Chadman sind ein glückliches Ehepaar. Er, ein karrierebewußter Schönheitschirurg; sie, eine fleißige und brave Hausfrau. Eines Tages stirbt Lucy durch einen dummen Unfall. Zum Glück ist ihre Schwester Zelda (weder verwandt noch verschwägert mit der Prinzessin Zelda aus dem Nintendo-Videospiel "The Legend of Zelda") eine reinrassige Hexe und holt Lucy nach genau einem Jahr ins Leben zurück. Lucy hat nun einen Monat Zeit, "wahre und echte Liebe" zu finden. Ansonsten muß sie wieder ins Reich der Toten zurückkehren. Passenderweise hat ihr ehemaliger Mann ihre beste Freundin geheiratet und in der Zwischenzeit groß Karriere gemacht — und der Countdown läuft ...

"Hello Again — Zurück aus dem Jenseits" ist eine klasse Komödie, die nicht von Special Effects oder großartigen Landschaftsaufnahmen lebt. Das witzige Drehbuch von Susan Isaacs und das schauspielerische Können der Hauptdarsteller sind die Grundpfeiler des Erfolges. Allen voran Shelley Long (bekannt aus Steven Spielbergs "Geschenkt ist noch zu teuer"), die die tolpatschig-liebenswerte Lucy perfekt verkörpert, trumpft hier groß auf. Die zahlreichen Szenen auf verschiedenen vornehmen Dinner-Partys, wo Lucy von einem Fettnäpfchen ins andere stolpert, sind eine Pracht. Hinzu kommt die angenehm-verrückte Zelda, die mit den anderen ach so vornehmen Herrschaften prächtig harmoniert.

Regisseur Frank Perry hat die Freiräume, die ihm die Story bot, hervorragend genutzt. Jedem Freund von ungezwungener Komik, der 90 Minuten bestens unterhalten sein will, sei dieser Film ans Herz gelegt. *mg*

Regie: Frank Perry
Drehbuch: Susan Isaacs
Hauptdarsteller: Shelly Long, Judith Ivey, Sela Ward, Corbin Bernsen, Gabriel Byrne
Laufzeit: 90 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: Touchstone
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

BUCH



Frederick Forsyth: Der Unterhändler

Der Name Frederick Forsyth ist schon fast ein Synonym für actiongeladene und packende Romane geworden. Nach den Bestsellern "Der Schakal", "Die Akte Odessa", "Die Hunde des Krieges", "Des Teufels Alternative" und "Das vierte Protokoll" startet Forsyth mit "Dem Unterhändler" eine neue Spannungs-Attache auf die Nervenenden seiner Leserschaft.

Verschiedene Rüstungs-Industrielle und Militärs aus Ost und West sind mit dem Nachlassen des kalten Krieges und weltweiten Abrüstungsverhandlungen überhaupt nicht einverstanden, sehen sie doch ihre Macht- und Finanzpolitik durch die Entspannung zwischen Ost und West erheblich gefährdet. So wird kurzerhand von diesen unfreundlichen Gesellen ein teuflischer Plan ausgeheckt. Der Sohn des amerikanischen Präsidenten soll entführt und die Tat als krimineller Akt der Sowjetunion hingestellt werden. Dadurch soll der derzeitige Präsident zum Rücktritt gezwungen und durch einen sowjetfeindlichen Mann ersetzt werden. Zur Lösung des Entführungsdrams wird ein Spezialist angeheuert — Quinn.

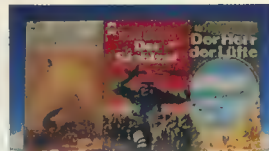
Dieser hat sich nach einer mißglückten Geiselnahme auf sein Alleinteil im sonnigen Spanien zurückgezogen. Nur widerwillig gibt er sein ruhiges Leben auf, um den gekidnappten Präsidenten-Sohn heil aus der Hand der Entführer zu retten. Was sich aber durch "hilfreiche" und talkkräftige Unterstützung von Geheimdiensten nicht gerade als einfach erweist.

Quinn merkt bald, daß die Drahtzieher des Kidnappings nicht im Kramel, sondern in Washington sitzen und macht sich auf die Jagd.

Einmal mehr hat Forsyth einen Bestseller geschrieben, der sich durch handwerkliche Güte und den nötigen "Thrill" auszeichnet. Es bleibt einem gar nichts anderes übrig, als das Buch in einem Stück zu lesen. *mh*

Bestellnummer: ISBN 3-492-03300-8
Autor: Frederick Forsyth
Verlag: Piper
Preis: 42 Mark (Hardcover)
POWER-WERTUNG: hervorragend

BUCH



Michael Moorcock: Der Herr der Lüfte

Michael Moorcock ist einer der ganz großen Schriftsteller des Fantasy-Genres. Hauptsächlich bekannt geworden ist er durch seine Sagas des ewigen Helden (Elric, Corum, John Daker, Erolke). Eine neue Inkarnation dieses Helden ist Captain Oswald Bastable. Zwar ist der Zyklus um die irrwitzigen Geschichten von Bastable schon etwas betagter, hat aber nichts von seiner Faszination verloren.

Oswald Bastable ist englischer Offizier im Indien des Jahres 1902. Im Dienst der Krone soll er einer fanatischen Sekte den Garaus machen und sucht das Oberhaupt der Aufrehrer in dessen Hauptquartier auf. Dieses befindet sich in einer uralten und geheimnisvollen Stadt. Bastable gerät mit seinen Truppen in einen Hinterhalt, läuft in Panik durch längst vergessene Gänge der Stadt und wird bewußtlos. Als er wieder aufwacht, sind runde 100 Jahre vergangen. Die Welt, in der er auftaucht, ist nicht nur für ihn völlig fremd, auch den Leser erwartet so manche Überraschung. Moorcocks Welt des späten 20. Jahrhunderts unterscheidet sich ganz erheblich von der, die wir kennen. Von nun an findet Bastable keine Ruhe mehr und entwickelt sich zum Reisenden zwischen den fantastischsten Welten und Zeiten.

Während seiner Irrfahrt durch Zeit und Raum begegnen Bastable nicht nur technische Kuriositäten, sondern auch Menschen, die wir aus Geschichtsbüchern kennen. Allerdings trifft er sie in Welten, in denen die Geschichte etwas anders verlief, als die unsere.

Bis heute sind drei Bände dieser fesselnden und unterhaltsamen Fantasy-Geschichten um Oswald Bastable in Deutschland im Taschenbuchformat erschienen. "Der Herr der Lüfte", "Der Stahlzirkel" (ISBN 064122) und "Der Landevialhan" (ISBN 063903) *mh*

Bestellnummer: ISBN 3-453-30763-1
Autor: Michael Moorcock
Verlag: Heyne
Preis: 5,80 Mark (Taschenbuch)
POWER-WERTUNG: empfehlenswert



Hier haben wir fast die ganze FTL-Crew auf einen Blick

Seit "Chaos Strikes Back" erschienen ist, ist das Softwarehaus FTL wieder in aller Munde. Mit dem Präsidenten Wayne Holder, Marketingleiter Russ Boelhauf und dem technischen Entwicklungsleiter Doug Bell, sprach Michael Hengst.

POWER PLAY: Macht Ihr wieder eine einjährige Pause, nachdem "Chaos Strikes Back" erschienen ist oder ist es wahrscheinlich, daß "Dungeon Master II" schon im Jahr 1990 in die Softwareshops kommt?

Russ: Hmm, eigentlich haben wir Dungeon Master II noch nicht geplant. Viele meinen, daß "Chaos Strikes Back" Dungeon Master II ist. Es ist aber nur ein "Mini-Szenario", das im Laufe der Entwicklung immer größer wurde. Bevor wir das offizielle Dungeon Master II veröffentlichen, wollen wir erst andere Produkte auf den Markt bringen, mit denen wir völlig neue Wege beschreiten wollen. Also, "Chaos"

ist nur ein Zusatz zu Dungeon Master und definitiv nicht Dungeon Master II. Wir wollen 1990 ein, vielleicht zwei neue Spiele herausbringen. Wir wissen aber noch nicht genau, was das für Programme werden.

POWER PLAY: Wie diverse Gerüchte besagen, soll das nächste Spiel ein Weltraum-Abenteuer sein, mit Aliens, Laserwaffen und Raumschiffen.

Wayne: Wir wollen ein Spiel machen, das auf einer Horrorgeschichte basiert. Das allein ist schon ein riesiges Gebiet. Viele Leute kamen zu uns und sagten, daß die Stereo-Soundeffekte der herumwandernden Monster schön gruselig gewesen seien. Manche bekamen richtig Angst. Und diesen Effekt wollen wir ausbauen. Wir arbeiten an einem Szenario, in dem dieser Effekt besonders stark berücksichtigt wird. Die Leute sollen sich zu Tode erschrecken.

Natürlich denken wir auch an ein Science-fiction-Szenario. Ich bin mir nicht sicher, wel-

ches von beiden zuerst fertig sein wird. Es gibt viele Möglichkeiten, mit unserem System Spiele zu entwerfen. Wir probieren zuerst eine Menge Sachen aus, behalten davon die besten Ideen. Der Rest wird ausgemistet.

Eigentlich sind wir nicht scharf darauf, Dungeon Master II zu machen — wir wollen ein viel, viel größeres Spiel. Das Universum, in dem Du Dich bewegst, soll viel größer werden als beim ersten Teil. Zum Beispiel soll man im nächsten Spiel auch nach draußen gehen können. Außerdem entwickeln wir noch ein neues Grafik-System. Bei Dungeon Master war die Welt, in der Du Dich befindest, eigentlich noch recht durchschaubar. Klar, spielte sich doch alles in einem abgeschlossenen Labyrinth ab. Im neuen Spiel wird das ganz anders. Da machst Du eine Tür auf: Plötzlich befindest Du Dich in einer anderen Welt. Dort passieren Dir ganz andere Dinge. Das ist natürlich ein ganzes Stück komplizierter — vom Spielablauf und vom Programmieraufwand — als so ein "einfaches" Labyrinth.

POWER PLAY: Ihr wollt also das richtige Leben simulieren?

Russ: Das ist einer der Gründe, warum sich Dungeon Master so stark von anderen Spielen unterscheidet. Wir haben uns viele Spiele angesehen und sind der Meinung, daß

Die Meister



Dieser smarte Bursche ist Russ Boelhauf

das richtige Leben solange keinen Platz im Spiel hat, solange es nur eine Vogelperspektive gibt.

Wayne: Als wir Dungeon Master entwickelten, versuchten wir, den neuen 16-Bit-Computern gerecht zu werden. Damals war von den neuen 16-Bit-Maschinen der Atari ST um einiges billiger als der Amiga. Und wir wollten natürlich, daß unsere Spiele verkauft werden. Das ging nur, wenn auch der Computer erschwinglich

Was heißt hier FTL?

Der Name "FTL" ist eigentlich eine schlichte Übertreibung. Denn er steht für "Faster than Light" — und schneller als das Licht sind die Programmierer von FTL ganz sicher nicht.

Aber die Wartezeit lohnt sich: Alle Spiele waren bisher sehr gut. Noch heute geraten Computerspieler ins Schwärmen, wenn Sie an das Debütstück denken:

"Sundog — Frozen Legacy". Richtig bekannt wurde FTL durch den Rollenspielknüller "Dungeon Master". Es setzte Maßstäbe in spielerischer Qualität und Benutzerführung. Diese Tradition der Qualität wurde durch das Action-Spiel "Oids" weitergeführt und fand bis heute mit der Dungeon Master Zusatzdiskette "Chaos Strikes Back" seinen krönenden Abschluß.

ist. Heute schauen wir schon über den Zaun, welche Rechner neu erscheinen. Wir wollen unser System, erweitert und verbessert, auch auf neueren und besseren Computern herausbringen. Wir arbeiten unter anderem gerade mit einem neuen japanischen Computer der Firma Fujitsu.

POWER PLAY: Warum läuft Dungeon Master auf dem Amiga nur mit 1 MByte Speicher? Gab es da technische Probleme mit dem Amiga?

Wayne: Oh ja! In der Tat: Wir hatten große technische Probleme mit der Umsetzung von Dungeon Master. Wir quetschten extrem viele Informationen auf die Diskette und in den Speicher des ST. Das ging ohne weiteres, weil das Betriebssystem des ST wunderbar klein ist. Beim Amiga schaut es etwas anders aus. Das Betriebssystem des Amiga benötigt einfach mehr Platz. Wir hatten

Sound anständig hinzukriegen. Geholfen hat uns dabei ein sehr guter Artikel in einem deutschen Computermagazin: Wie hieß das denn gleich noch?

Doug: Ich glaube das Magazin hieß 68000'er.



Das Wunderkabel von FTL

Während Ihr Euch in den Dungeons tummelt, sprachen wir mit denen, die Euch das tolle Rollenspiel "Chaos Strikes Back" bescherten.

des Dungeons



Er macht die "ganze" Arbeit:
Doug Bell

schon alle Informationen fürs Spiel auf ein Minimum zusammengepreßt — mehr Quetschen ging nicht. So hätten wir für die kleineren Amigas am Spiel herumschneiden müssen: Hier ein Teil weg, da ein Monster weniger — und das wollten wir nicht, das wäre auch nicht fair gewesen. Daß du mich nicht falsch verstehst: Wir finden, daß der Amiga eine fantastische Maschine ist.

Es war übrigens auf dem ST ganz schön frustrierend, den



Dieser freundliche Herr ist
Wayne Holder

Wayne: Dieser Artikel hat uns damals sehr geholfen, mit dem mageren Soundchip des ST besser klar zu kommen. Der Amiga hat Stereo-Sound, also wollten wir ihn auch benutzen. Vielleicht werden wir irgendwann mal Dungeon Master für die kleineren Amigas veröffentlichen. Dafür müßten wir aber erst das komplette Betriebssystem weglenden und ein neues schreiben.

POWER PLAY: Wird es eigentlich auch mal eine Dunge-

on Master Version für MS-DOS-PC geben?

Russ: Wir arbeiten gerade dran.

Wayne: Wir warteten mit der PC-Umsetzung deshalb so lange, weil wir hofften, daß sich mit Veröffentlichung neuer Business-Produkte, wie z.B. Microsoft Windows, ein Grafikstandard durchsetzen würde. Für den Spieleprogrammierer ist der PC nicht gerade einfach. Sieh Dir doch nur die ganzen verschiedenen Grafikstandards an: Da gibt's VGA, EGA, CGA, Hercules. Zudem hat der IBM-PC einen fürchterlichen Sound.

gend etwas damit nicht stimmen; so eine Soundkarte müßte eigentlich riesig sein.

Wayne: Es funktioniert eigentlich ganz einfach. Fast jeder PC-Besitzer hat einen Druckerport an seiner Maschine. In diesem kleinen Stecker ist eine kleine Platine. Stecke den Stecker auf Deinen Druckerport, schließe dieses Kabel an einen handelsüblichen Verstärker an und schon hast Du erstklassigen 8-Bit-Digital-sound. IBM sollte sich eigentlich schämen, einen Computer mit derart miserablen Soundfähigkeiten herausgebracht zu haben. Zusätzlich haben wir noch einen Joystickport eingebaut. Denn das war das zweite Problem: Nicht jeder PC-Besitzer hat eine Maus. Wir glauben, daß Dungeon Master nicht gerade das ideale Spiel ist, um es nur mit der Tastatur zu spielen. Das Problem hat man eigentlich bei allen grafikorientierten Spielen, bei denen man ein Icon anklicken muß.

Doug: Und selbst für uns wäre eine reine Tastatursteuerung eine ganz schön konfuse Angelegenheit.

Russ: Noch ein Grund, ein Steckmodul zu entwickeln, war, daß viele Leute einen Riesensammel davor haben, ihren Computer aufzumachen.

Doug: Außerdem haben einige Leute keinen einzigen Steckplatz in ihrem Rechner mehr frei.

Wayne: Wir wollten's so einfach wie möglich machen. Die meisten sehen einen Computer nicht als ein Stück "Hardware" an, sondern als Gebrauchsgut. Entweder, um damit Ihre Geschäftssachen zu erledigen oder um damit zu spielen.

Wayne öffnet die Karte, damit ich mir die Bauteile ansehen kann.

Russ: Die ganzen Teile, die Du hier siehst, stammen aus der ganzen Welt: Hongkong, Taiwan, Texas und ein paar aus Mexiko. So gesehen sind wir ein richtig internationales Unternehmen.

Wayne: Übrigens entwickeln wir diese Karte gerade auch für den Atari ST. Wir können den ST-Sound ganz schön verbessern. Die Karte für den ST ist relativ einfach. Der Atari ST hat den gleichen Druckerport wie ein PC: so müssen wir nur die Software entsprechend anpassen. Und wir wollen diese Karte natürlich auch in späteren Spielen berücksichtigen.

mh



Die Würmer kehren zurück:
Chaos Strikes Back (ST)

Doug: Und ein wesentlicher Teil von Dungeon Master ist nun mal die Geräuschkulisse.

Wayne: Wir haben deshalb eine extra Hardware entwickelt, die dem Spiel kostenlos beiliegen soll.

POWER PLAY: Kann man das Wunderkabel mal sehen?

Wayne Holder kramt in der Tasche.

Russ: Aber ja, nur sieht es auf den ersten Blick etwas enttäuschend aus.

Wayne Holder hat das Wunderwerk endlich in seiner geräumigen Tasche gefunden und legt es auf den Tisch.

POWER PLAY: Das ist es?

Russ: Genau, das ist es! Ich habe ja gesagt: Es sieht auf den ersten Blick enttäuschend aus. Ich weiß, das Ding sieht viel zu klein aus! Da kann ir-



Tolle Grafik, starker Sound: Die Automaten-Neuheiten von der internationalen Automatenmesse



Nur eines von vielen hitverdächtigen Spielen



Großes Werk, viele Programmierer: Die Crew, die an dem Rollenspiel "Champions of Krynn" arbeitet

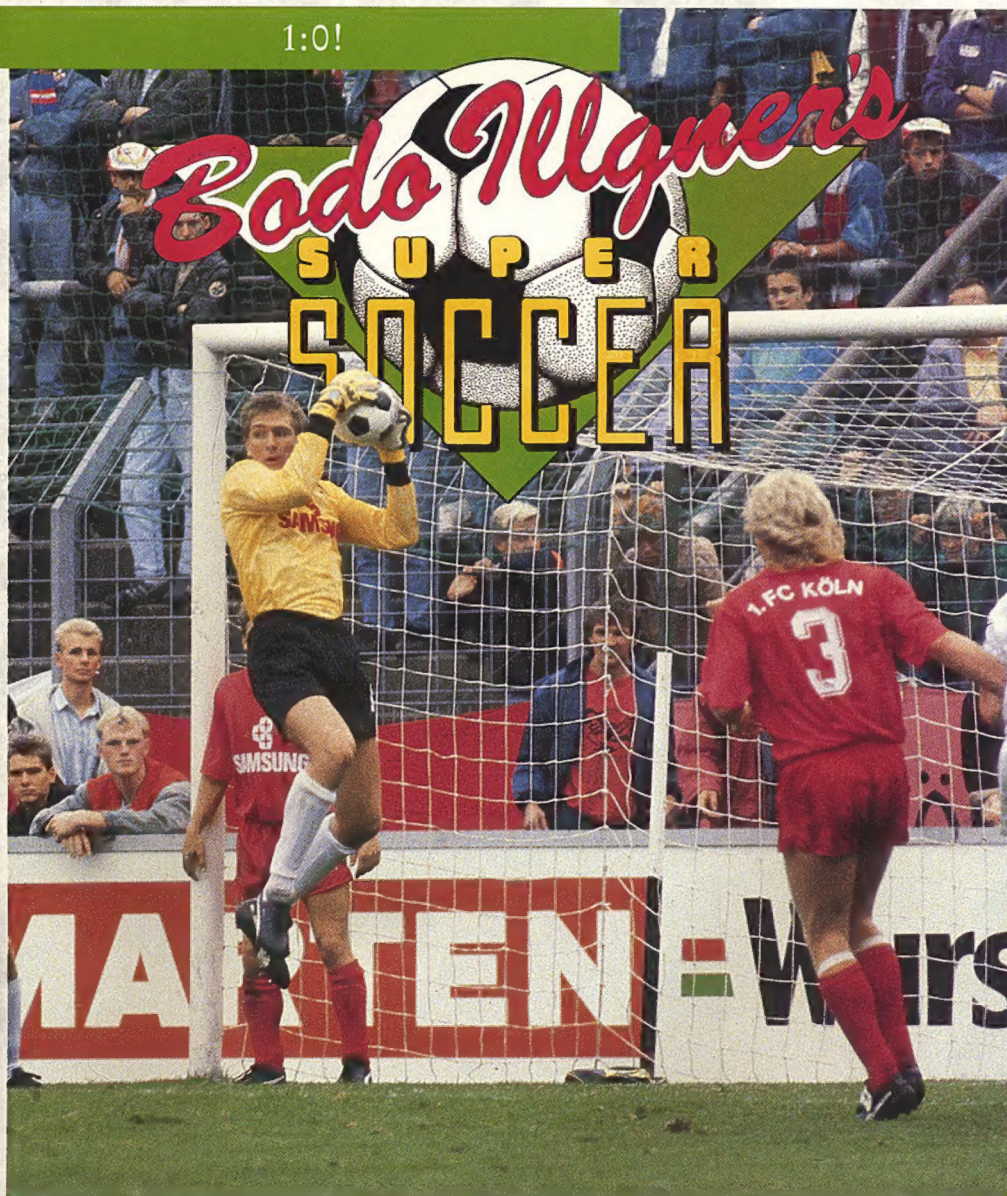
Und das erwartet Euch in der nächsten **POWER PLAY**: Lucasfilms neuestes **Fantasy-Abenteuer "Loom"** sollte fertig sein — Nachschub für alle, die Indy schon durchgespielt haben. Außerdem wird das umfangreiche **Science-fiction-Rollenspiel "Xenomorph"** erwartet; ebenso der neueste Streich von Sierra: "Colonel's Bequest" von Roberta Williams. Wer an dem fantastischen "Champions of Krynn" Gefallen gefunden hat, sollte das Interview mit dem Programmierer und der SSI-Belegschaft nicht verpassen. Bombig bis zynisch wird das Strategiespiel "Nuklear War". Für die PC-Engine kommt **"PC-Gengin"** — kein Schreibfehler, sondern ein zünftiges Neandertal-Klopfen. In den Power Tips findet Ihr alles, um in den Labyrinthen des Lord Chaos zu überleben: jede Menge Tricks zu "Chaos strikes Back". Mehr Action gefällig? Die neuesten Automatenknüller werden auf der IMA in Frankfurt vorgestellt — wir berichten Euch ausführlich über Trends. Außerdem: Alles über den Nintendo **"Game Boy"**.



erscheint am
16. März 1990

1:0!

Bodo Illgner's SUPER SOCCER



Kennen Sie den Namen des Fußballspiels, bei dem man jeden Spieler voll kontrollieren kann — auch den Torwart? Bei dem man immer vollen Überblick über alle Spielzüge hat und keinen Ball ins Leere schießt? Bei dem man wirklich alles selbst bestimmen kann; die Länge einer Halbzeit, die Mannschaftszusammensetzung, alle Eigenschaften der Spieler bis hin zur Haarfarbe? Na?

Na klar! BODO ILLGNER's SUPER SOCCER!
ST, AMIGA, COMMODORE 64, AMSTRAD CPC



Arriola Soft
Das Programm



HABEN SIE DAS ZEUG ZUM FULL METAL PILOTEN?

FULL METAL PLANETE. 8 Uhr 54. Es gilt zu beweisen, daß Sie der beste Pilot der Cobra Steel Company sind. Ihre Mission: mit Ihrem Raumschiff landen, möglichst



Dieses Schnellboot, das während eines Feldzugs strandete, wurde aufgegeben. "Das Erz hat Vorrang!"

viel Erz einsammeln, die Gerätschaften der Konkurrenz kapern oder zerstören und, wenn möglich, auch ihre zum



Die letzte Flut. Trotz eines zerstörten Geschütz-Turmes gelingt es dem Raumschiff des Tatu-Consortiums abzuheben.

Bersten voll beladenen Raumschiffe erbeuten. Sie befehlen eine richtiggehende Stahlarmada. Ladekähne, Schnellboote, Panzer (darunter der berühmte T99 vulgo "Großer Haufen"), Schürfkraabben und die einmalige "Gezeiten-Raupe". Diese großartige Maschine, der Stolz von Ludodelirium Motors & Co, ist imstande, das Erz in



Die "Delirium Galaxy" wurde von der Flut überrascht. Die Verteidigung steckt fest. Vielleicht Ihr nächstes Opfer?

Geräte umzuwandeln. Dem nicht genug, sie sagt auch die Gezeitenwechsel voraus, die die Situation völlig umkehren können. Wie leicht kann es passieren, daß Ihre Schnell-



boote stranden oder Ihre Panzer von der Flut überrascht werden.



Metallminiatur gratis!

Sie müssen unbedingt vor der bevorstehenden großen Flutwelle abheben. Bodenkontakt in 50 Sekunden. Willkommen auf Full Metal Planete!

Action, Kämpfe, Strategie und Diplomaten in einer phantastischen, utopischen Welt, in der bis zu 4 Spieler (sowohl Menschen als auch Roboter) in einem packenden Wettstreit einander gegenüberstehen.

Der Computer waltet als



Strategischer Überblick auf dem Radar. Achtung! "Black Star" wird immer bedrohlicher. Wie wär's mit einem Bündnis?



Als "Packesel" von FULL METAL PLANETE kann der Frachter nicht nur Erz sondern auch Fahrzeuge transportieren!

Schiedsrichter und bietet Ihnen überdies stets verfügbare Gegner: 6 Roboter-Spieler, wobei jeder sich auf seine Art bernimmt; aber alle sind auf ein Ziel hinprogrammiert: Sie besiegen! Dieses Spiel enthält außerdem ein graphisches Hilfsprogramm zur Gestaltung eines Firmenschildes nach Ihrem Geschmack und Problemstellungen zum Üben. Eine äußerst gelungene Adaptierung des Brettspiels im Stil der Kreationen des Cobra-Soft-Teams: Bertrand Brocard und Roland Morla.



Festgefahren! Diese unvorsichtige Krabbe steckt sam! Fracht im Morast fest und kann nur auf die nächste Ebbe hoffen.

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

ERHÄLTICH AUF ATARI ST, AMIGA U. PC-KOMPATIBLEN.

INFOGRAMES



Vertrieb: BOMICO, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt a. Main 90

BOMICO SERVICELINE: Haben Sie Fragen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25